insight

la cultura dell'altro

accademia di belle arti di roma

n.9

logo fausto lupetti editore

QUESTO MAGAZINE APPARTIENE A

CO-LO-PHON // LUG 2022

Direzione e redazione
Viale Abruzzi, 84 - 20131 - Milano
Tel. +39 02 3653 6238

Via del Pratello, 31 - 40122 - Bologna
Tel. +39 051 5870786

www.faustolupettieditore.it

Distribuzione Messaggerie Libri
ISBN 978-88-6874-356-7

Anvur - Editore registrato

Foto in copertina, Leah Denbok.

n° 9
Pubblicazione periodica

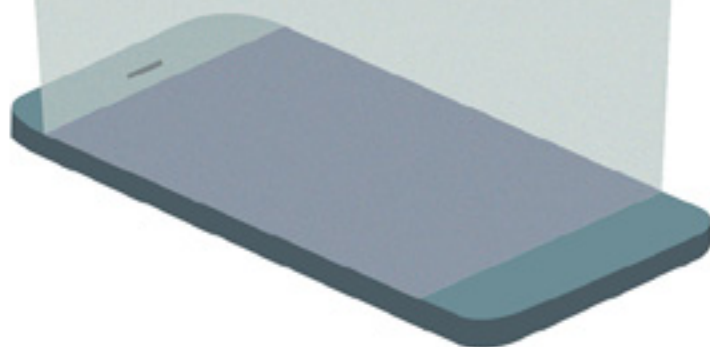
accademia
di belle arti
di roma

Sede
Accademia di Belle Arti di Roma
via di Ripetta, 222
00187 Roma

Direttore Responsabile
Enrico Pusceddu

Comitato di Direzione
Morena Foglia
Vittoria Pescatori
Stefano Mosena

Si ringrazia per la collaborazione
Massimo Arduini, Mattia Baldi,
Marco Accordi Richards,
Americo Bazzoffia, Tonino Cantelmi,
Cristina Chiappini, Andrea Concas,
Roberto Concas, Rocco Converti,
Tiziana Contino, Lauren Ferro,
Romina Galetta, Valentina Longo,
Dario Madeddu, Rossella Passavanti,
Sara Potente, Micaela Romanini,
Elena Schembri, Sebastiano Zanolli.

Finder File Modifica Vista Vai Finestra Aiuto

Insight n°9

Chiamata in corso...

REDAZIONE INSIGHT

Morena Foglia

Vittoria Pescatori

Sara Potente

Lorenzo Masciullo

Mauro Palmieri

Noemi Minosa

Pier Paolo Cardinali

Giulia Cardini

Cristina Bellonia

Aurora Benni

Alessia Baldi

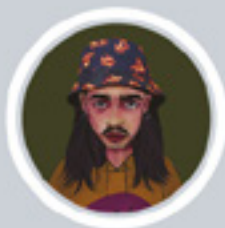
Sara Campolieto

Cerca in > INSIGHT n°9 > **Redazione**

Francesca Cerioni

Sofia De Mastrogiovanni

Lorenza Ferrara

Giulia Giaccio

Andrea Bolzetti

Walter Pilato

Martina Iuffredo

Sara De Grandis

Elena Morano

Federica Fornari

Giorgia De Micheli

Natalia Synowiec

Anastasia Marangoni

Ottavia Pompei

In Connessione...

SOMMARIO

EVENTI

FOCUS

SEGNALAZIONI

VETRINA DELLE TESI

VETRINA DEGLI STUDENTI

RIFLESSIONI

Fermate il mondo...
VOGLIO SCENDERE!
L'imprevedibilità dell'esistenza
Contraddizioni e interdipendenza tra mondo reale e mondo virtuale

a cura di Enrico Pusceddu

L'esperienza condivisa è sempre qualcosa di avvincente. In un'immaginaria tavola rotonda interlocutori di estrazione diversa, riflettono, esplorano, approfondiscono, presentandoci osservazioni, visioni, concetti, saperi, riflessioni, che si avvicendano, interpolando e delineando metaforicamente la nostra esperienza individuale e collettiva all'interno di un contesto fisico concreto, il nostro magazine Insight "La cultura dell'altro". Un percorso quello d'Insight, che quest'anno compie dieci anni. In questa nuova uscita, l'obiettivo che ci si è preposto è di indagare su una relazione, sempre più attuale e in molte situazioni contraddittoria, "mondo reale e mondo virtuale", riflettendo e condividendone punti di vista interdipendenti. Mondo reale e mondo virtuale, due orientamenti contrastanti, in alcuni frangenti paralleli, in altri, opposti in un vorticoso ritmo frenetico che in molte situazioni annulla la nostra percezione spazio-temporale del qui e ora. Da qui il rischio. La realtà oggettiva, obiettivamente, in questo preciso momento storico è alquanto complessa e ingarbugliata. Nel nostro fluire il tempo quotidiano, c'è qualcosa di veramente incompatibile con la superficialità e in molti casi l'insensatezza, nell'affrontare gli eventi che si susseguono incessantemente in un tempo ricco di mutamenti e trasformazioni.

Il vivere consciamente la realtà è una cosa seria e difficile, ci sono opposizioni e difficoltà che vanno affrontate con una sapiente e congrua gestione, a vari livelli, degli espedienti e degli strumenti a supporto, tra cui la tecnologia e la rete. Se rimaniamo solo persone attaccate a dispositivi elettronici e ad altri amnicoli di qualunque genere che ovviano e si sostituiscano ai nostri concreti atti oggettivi, sensoriali e sentimentali, ci renderemo sempre più dipendenti da protesi tecnologiche, correndo il concreto rischio di divenire ciechi e sordi irrimediabilmente. Il progresso tecnologico è importante e valido, se sapientemente indi-

ILLUSTRAZIONE **GIULIA GIACCIO**

rizzato e attuato. Il suo contributo va gestito in maniera appropriata e ben organizzata. Nel duplice apporto, reale e virtuale, non si può prescindere dalla concretezza dell'essere. Trovo che sia importante uscire fuori da schemi e abitudini che ci condizionano anche nei confronti di molte esperienze di relazione e condivisione. Arriva sempre un momento nel quale è necessario fermarsi per riflettere e interrogarsi sul dove stiamo andando? Dove ci porta esteriormente e interiormente la condotta del nostro operare?

È importante in qualunque cammino che intraprendiamo, puntare all'obiettivo che ci si è proposto, migliorare la qualità della vita e dell'esperienza umana, con consapevolezza, analizzando attentamente quello che facciamo e le relative ricadute sociali, economiche, culturali, sia a livello interiore, sia esteriore, riguardo i diversi aspetti fondanti e imprescindibili per una concreta e consapevole esperienza di maturazione, conoscenza, discernimento, partecipazione e connessione.

"La vita è un divenire, tra mutamento, caos e l'imprevedibilità dell'esistenza."

Ecco appunto, un problema di riconnessione ad ampio spettro. Non solo un problema relativo al ritorno fisico, ma in particolar modo al riassetto e alla riorganizzazione, in alcuni casi totale e in altri parziali di sistemi relazionali e gestionali.
In questi ultimi anni, siamo stati invitati a partecipare e convivere con varie esperienze virtuali.
Con il loro protrarsi, in futuro, ristabilire un contatto

con la realtà concreta delle cose potrebbe risultare, arduo e impegnativo: ci vorrà tempo, per ritrovare un giusto e sano equilibrio tra esperienza virtuale e reale. Le nostre sinapsi necessitano una riorganizzazione spaziale, emotiva, temporale. Ciò che in molte situazioni il mondo virtuale non considera attentamente è l'imprevedibilità dell'esistenza dell'essere.
La vita è un divenire, tra mutamento, caos e l'imprevedibilità dell'esistenza. Il divenire concreto dell'esistenza umana è qualcosa di poco comprovabile e come tale l'uomo si trova di fronte a scelte che deve fare per poter continuare a vivere o meglio in alcuni casi a sopravvivere. Visione e cambiamento sono due aspetti complementari. Abilità, come: affidabilità, attitudine, onestà, perizia, rispetto, continuo apprendimento e attenzione, sono oggi più che mai strumenti indispensabili per stabilire buone relazioni e per gestire in maniera consapevole visione e cambiamento.Stiamo vivendo un effetto tunnel, la domanda che s'impone è come uscirne fuori...cambiati? A tal proposito è determinante un'ulteriore abilità, quella dell'ascolto, che determina esperienza collettiva, relazionale, trasformazionale, partendo dal riconsiderare, rimodulare, la nostra vita nei vari settori esistenziali, ritornando a generare una vitalità sociale positiva. Per questo in virtù di quanto finora vissuto sulla mia pelle, trovo determinante far fronte alle tendenze indotte, a modalità politiche, economiche, sociali, relazionali e comportamentali. Forse... l'unirsi, il porre attenzione all'altro, per trovarsi o ritrovarsi con gratitudine, ci riporta ad un aspetto fondamentale: l'istinto di **"sopravvivenza umana"**. L'istinto di sopravvivenza, se non saggiamente e socialmente vissuto, può condurci solo a conflitti, incomprensione e menefreghismo. E molti, lo sappiamo bene... ci sguazzano, ma si sa, di fronte al pericolo e al male la nostra tendenza atavica è fuggire, se non la palude, a molti piace lo stagno. Interpretando il tutto con dei versi prenderei in prestito... Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura. Chè la dritta via era smarrita. e continuerei con... del doman non v'è certezza. A volte nella vita è importante nuotare contro corrente, riflettendo e lavorando

> **"Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura. Ché la diritta via era smarrita. E continuerei con ... del doman non v'è certezza"**

sulla definizione di nuovi paradigmi che possono rivelare scenari inaspettati. La razionalità umana ci porta a pensare che il virtuale caratterizzerà il mondo che verrà. L'importante...agire, e provare a dare il nostro contributo, per rendere concreta la cultura del pensiero e del fare consapevole, vero propellente della vita. Più che mai oggi, nelle relazioni con gli altri c'è sempre un filtro o uno schermo di mezzo, e allora... l'importante è dare un vero senso al valore dell'uomo e dell'ambiente, tramite una sostenibilità, allo stesso tempo sociale ed ecologica, per favorire relazioni concrete invece che amplificare le divisioni, ritrovando equilibrio e armonia tra "reale e virtuale" finalizzati all'essere. Penso che tocchi a noi trovare il giusto equilibrio.
E allora... parafrasando il titolo di un film degli anni Settanta **"Fermate il mondo... voglio scendere!"** La reazione spontanea mi porta a capovolgere il tutto in un **"Fermate il mondo... voglio salire!"**. Perché?
Perché il mondo e la storia dipendono da noi.
Si può fare ancora qualcosa di utile come pensare con la propria testa, usando la ragione senza farsi assoggettare, emarginare, né addormentare... non dichiaratevi estranei, non chiamatevi fuori, cercate l'equilibrio e le giuste soluzioni.

attraverso l'ascolto
unirsi
ritrovarsi
porre attezione all'altro
soprav vivere

"In fin dei conti, come facciamo a sapere che due più due fa quattro? O che la forza di gravità esiste davvero? O che il passato è immutabile? Che cosa succede, se il passato e il mondo esterno esistono solo nella vostra mente e la vostra mente è sotto controllo?"

George Orwell, 1984

LO SPAZIO DELL'ESPERIENZA

afterTHAT
Tra reale e virtuale

di **Massimo Arduini**
in collaborazione con
Chiara Giorgetti e gli studenti di: Brera Milano, ABA Roma, UA Cluj

Tema e riflessione "globale" del post pandemia da SARS-CoV-2, il DOPO è ed è stato indiscutibilmente l'atto rifondatore delle nostre società. Come saremmo tornati e stiamo tornando alla "normalità"? Ma allo stesso tempo è il rimeditare la clausura, i limiti delle nostre varie libertà, l'organizzazione economico-politica. E mentre oggi viviamo surrealmente – consentitemelo – lo strascico della dialettica fra Stati e no-vax, fra sistema e coloro che si professano anti-sistema, fra chiari interessi di mercato e altrettanto chiara minaccia virale, sembreremmo estinguere questa esigenza di interpretare i segni di tale pandemia e/o quanto meno farci cogliere dall'esigenza vitale di abbattere tutte le reclusioni, i limiti, riappropriandoci di un ancor maggiore spazio di arbitrio. E, a parer mio, in questa prospettiva, quasi svincolarci dal differenziare la realtà da ciò che potrebbe essere solo una rappresentazione riflessa, un ologramma virtuale. In questo nuovo habitat la proposta dell'amica e collega di Brera Chiara Giorgetti a collaborare ad un progetto che aveva al suo centro proprio questa riflessione sebbene trasferita sul piano della ricerca "artistica" mi è sembrata molto interessante. Tanto più che coinvolgeva in primis gli studenti.
Vi è una ragione di fondo in tale scelta tematica: la manifestazione milanese Bookcity giunta alla decima edizione ha dedicato la sua attenzione proprio a questo tema da cui è stato mutuato il titolo, After That, il DOPO.

Evento di apertura - di quello che la stessa ideatrice ha pensato come una serie di mostre diffuse - è stato l'allestimento dei primi lavori realizzati in tal senso presso le vetrine espositive di Artepassante in Porta Venezia a Milano. Alla riflessione sul tema del dopo hanno contribuito oltre gli studenti di Brera anche quelli di Roma, di triennio e biennio, ad indirizzo di Pittura e Grafica Editoriale, come anche gli studenti dell'Università "de Arta" di Cluj dell'indirizzo di Grafica d'Arte di triennio e biennio afferenti al Professor Cristian Opriş. Questo è avvenuto sia mediante una piattaforma collaborativa dove tutti abbiamo cercato di contribuire ma anche grazie agli incontri online organizzati da Chiara Giorgetti con alcuni protagonisti del mondo dell'arte e della scrittura, dei quali si specificherà meglio nell'intervista che seguirà.

Come scrive la stessa C. G. nell'apertura del catalogo online "dopo la lontananza dai luoghi della cultura, dal confronto e incontro *de visu*, dopo un periodo di isolamento e cambiamento, la ricerca artistica individuale si è trasformata? Con quali risultati? Queste sono alcune delle tante domande a cui i giovani artisti presenti in questa mostra danno una loro personale risposta". Continuando con le parole di Giorgetti "lo spunto del "dopo" è stato analizzato in maniera ampia, priva di limitazioni e sotto molteplici aspetti, giocando con le parole e le immagini e lasciando che il retroterra culturale dei partecipanti suggerisse diverse possibili soluzioni formali. Il progetto che sin dall'inizio voleva caratterizzarsi come in progress, è stato in grado di svilupparsi nel corso del tempo dilatandosi altrove". Questo dilatamento ha avuto come primo step il reclutamento dello scrivente che a sua volta ha coinvolto gli amici e colleghi dell'Università rumena. Ne è risultato un gruppo di lavoro di 23 studenti che andremo a conoscere uno ad uno. Ma da cui è facile evincere un impatto visivo eterogeneo e d'altronde altamente eterogenea è la nostra visione (o rappresentazione?) della realtà. I mondi paralleli o l'iperuranio platonico sono in qualche modo già reali o quanto meno "virtualmente" reali. L'estensione dei vari device, gli aumenti di realtà, gli spazi virtuali simulati, Il 3D, l'alta definizione (solo per dirne alcune), ovvero la comunicazione e la "presenza" a distanza che sono incarnate e rese "autentiche" dalla digitalizzazione, in che modo possono avere contribuito e cosa ci hanno suggerito a proposito del dopo? Molti (studenti) hanno risposto in sintonia, altri attraverso l'ironia, la memoria, il gioco, altri ancora in opposizione e segnalando alcune delle criticità attuali più forti.

Per i partecipanti, che almeno in questa prova o "contest" avevano dei margini di tempo stretti ed uno spazio prestabilito, delle vetrine ed un luogo di passaggio, credo sia stata l'opportunità di lavorare su dei materiali già *in nuce* per così dire. O proseguire una scia, un percorso precedentemente aperto. Ambiti di pensiero e di azione, di riflessione e di pratiche.
Allora proverò ad attraversare questi luoghi reali ed immaginari (o tutt'e due) non senza timori di cadere in qualche acceso entusiasmo o al contrario fredda analisi. Mi farò condurre dall'ideatrice e responsabile del progetto Chiara Giorgetti alla quale ho posto delle domande. Queste:

_Ti vorrei chiedere di parlarci del lavoro con i tuoi studenti, ma anche del rapporto con Book City con cui avevi collaborato già in passato, se non sbaglio, sebbene in questo caso si tratta di un'esperienza parallela più che altro, giusto?

Bookcity Milano è una manifestazione diffusa nei quartieri della città e con un ricco e variegato calendario che permette di conoscere nuovi autori, vedere mostre e ascoltare interventi di poeti e scrittori, da anni la considero anche una delle opportunità più interessanti per lavorare con gli studenti dell'Accademia di Brera prendendo a pretesto la tematica che viene proposta come filo conduttore. La tematica diventa limite e sfida per progetti artistici che hanno come comune denominatore la relazione tra le persone e che per gli studenti significa impegnarsi aldilà della didattica a lavorare collaborando tra loro e con altri. Nel 2020 con il "femminile della natura" si è preso a pretesto per il progetto *Pandemic communication* la performance *Legarsi alla montagna* realizzata da Maria Lai nel 1981. Il lavoro di Lai era il punto di partenza per riflettere sul processo artistico che diventa momento di relazione e di confronto con altri soggetti che evolvono proprio grazie all'incontro. In quell'occasione erano state invitate come ospiti le artiste Laura Patacchia ed Elena Nonnis e la poeta Paola Loreto. Quest'anno la riflessione è stata condotta sul concetto del "dopo", sono stati coinvolti anche gli studenti dell'Accademia di Belle Arti di Roma e dell'UAD di Cluj e gli artisti Pasquale Polidori e Letizia Galli, oltre a Marco Giovenale traduttore, poeta, artista, ospiti straordinari che hanno permesso di ampliare lo sguardo sull'idea di partenza in un dialogo a tratti quasi confidenziale.

_Cosa ti aspettavi e ti aspetti ancora dal progetto, se c'è qualcosa di particolare cui hai pensato nell'immaginartelo ed in prospettiva?

Credo molto nelle relazioni tra le persone, immagino sempre che nello scambio autentico e nell'interazione disinteressata ci siano le chiavi per costruire di tutto. Non ho alcuna aspettativa specifica mi interessa gettare i semi, l'atto creativo iniziale, come un nuovo alfabeto di cui le parole e il senso di queste saranno composte da altri e questo dipenderà principalmente dall'interesse dei singoli verso questo genere di esperienze.
Da parte mia infondo entusiasmo ed energia per mettere in moto qualcosa, auspico che le prospettive future le decidano altri anche in forme disgiunte da quella iniziale. Inizialmente per *AfterThat*, questo è stato il titolo della mostra milanese, ho messo in rete sia una cartella Drive condivisa che un Padlet dedicato, all'interno di questi strumenti digitali i partecipanti potevano condividere idee e suggestioni che sarebbero confluite nel lavoro finale, un'occasione per essere partecipi al di fuori degli incontri programmati contribuendo così in modo attivo alla realizzazione dell'evento. Durante l'allestimento e il giorno dell'inaugurazione alcuni tra i ragazzi si sono conosciuti dal vero per la prima volta, anche colleghi di studio che a causa della pandemia non avevano avuto occasioni in precedenza e altri, a distanza dalla Romania, dall'Irlanda, dal Kazakistan hanno partecipato all'evento in modi differenti, invitando e inviando amici, parenti o scambiandosi messaggi in chat e video call. Lo spazio espositivo particolare di Artepassante di Porta Venezia, a Milano, crocevia metropolitano affollato da persone di tutti i tipi tornati alla abitudinarietà quotidiana, si è rivelato essere quasi simbolico di un ritorno a questa "normalità" in cui lo scambio e l'incontro anche casuale tra le persone è necessario all'arte e a coloro che la praticano.

_E ovviamente non posso non chiederti cosa è per te questo "dopo", ma è un dopo?

Non ho mai visto il dopo come un momento specifico, un futuro fatto di progetti ben delineati quanto piuttosto uno schermo con un fluire incessante e illeggibile di immagini sovrapposte che solo a tratti rivelavano qualche messa a fuoco. A distanza di tempo, anche di molto tempo e a intermittenza, mi sono spesso soffermata ad analizzare modalità, scansioni temporali e risultati di certe azioni ed eventi e da quei dati talvolta sono riuscita a coglierne il significato o ad accettare il fatto che non ce ne fosse stato alcuno, almeno apparente. Il ritorno a questa nuova normalità, al momento infatti portiamo mascherine, stiamo distanziati e possiamo accedere in determinati luoghi pubblici solo attraverso una certificazione, credo abbia ritagliato nella nostra quotidianità una prospettiva del dopo meno sfuocata, il qui e ora ha preso il sopravvento rendendo le scelte più consapevoli e responsabili o totalmente nichiliste.

Mi sembra che tra gli elementi che emergono da questi lavori vi siano almeno tre macroaree: una riguarda sicuramente il *re-appropriamento* del "passato". O se vogliamo un percorso a ritroso che quasi analiticamente ci individua e ricolloca attraverso questi ritrovamenti. Quindi non tanto o non solo un fatto di memoria nostalgica o di *memento* quanto afflato nella storia individuale, personale e al contempo generazionale. Tentativo di colmare un vuoto. Nella fattispecie, per alcuni, un'operazione, appunto, di riappropriamento o di reificazione. In fondo siamo stati costretti nel lockdown a fare i conti con il nostro spazio concluso, e lo spazio è memoria, pensiero, gesto.
In questa sezione, per così dire, ho inserito **Lucian Barbu** con *Şotron*, proprio perché compie un raffinato e allo stesso tempo elementare lavoro grafico, di disegno, sulla sua memoria dell'infanzia, recuperando e ricomponendo in una sorta di totem, secondo lo schema del gioco Campana (questa è infatti la traduzione dal rumeno) le immagini che hanno corollato la sua fanciullezza ma inevitabilmente attraverso una traccia che non può che essere quella attuale. Alla fine un gioco che è anche un esercizio per ingannare il tempo, ma che viene utilizzato per ricucire la memoria al presente. Un esercizio psicoanalitico sollecitato dalle condizioni obbligatorie. Ed in un certo senso anche **Martino Santori** con *Figlio d'Arte*, compie un percorso simile di ricostruzione, sulle "memorie" ritrovate in famiglia nel suo caso. La matrice e la paternità artistica vengono vissute surrealmente e non senza disinvolta ironia, interpretando il "dopo" come eredità, lascito, quasi inevitabili. Un repertorio familiare con cui si è convissuti da sempre. Nella culla vi è un quadro. E allora rielabora dei disegni e dei progetti fra il serio ed il faceto, ricalcando le orme paterne. Sempre in questo territorio d'indagine inserisco **Luigi Cennamo**, altro studente di Brera, con il video *Pendulum*, qui però l'atmosfera si fa più cupa meno limpida sebbene anche lui con una certa ironia: il ritorno indietro è ancestrale e si avvale della strumentazione ecografica. Il tempo è segnato visivamente dal movimento del pendolo, crea una zona d sovrapposizione con l'area ecografica: la registrazione dell'esistenza allora appare miracolosamente realistica. **Evelin-Mónika Bócsi**, collega dell'iniziale studente di Cluj, con *Prinde-Mă, Dacă Poţi! (Catch Me, If You Can!)* allo stesso modo ritrova il Nascondino, attraverso delle fotografie di loro bambini che giocano nel cortile della casa natale. Lo fa creando un libro composto da livelli diversi, carte da grafica artistica e fogli acetati, su cui scompone l'immagine nella quadricromia del procedimento di stampa, in questo modo, come lei stessa ci spiega, allude al processo della memoria che ricompone l'immagine mediante una stratificazione o meglio una destrutturazione. In questo caso il parallelo fra il periodo di pandemia e la rappresentazione della realtà è dichiarato.
Con **Francesca Colturani** e il lavoro *Misguide* siamo difronte ad un trittico fotografico che ripercorre i luoghi dove sono collocati i Cretti siciliani di Alberto Burri ma che riflettono, mediante una manipolazione e l'uso del supporto in policarbonato, il luogo di un ricordo divenuto assenza. Uno spazio vuoto, una mancanza o una pausa. Scrive la Colturani: "Così, ritagliando alcuni vuoti nella foto scattata al Cretto, emergono appena le striature lineari del materiale. Spero col tempo di imparare a scrivere su queste righe bianche che trovo nei miei ricordi".

L'altra macroarea che mi appare evidente è una sorta di itinerario del vissuto personale e collettivo che si relazionano con l'esterno, con l'alterità: lì vive e ne è vissuto allo stesso tempo. E di qui i percorsi possono essere compresi in aree positive, di ricomposizione o di recupero, altre volte invece della violenza, dell'in-comunicabilità, dell'incomprensibilità o del dolore. Qui inserirei sicuramente la coppia milanese formata da **Simone Macciocchi** e **Valentina Toccaceli** con il video *After Her*. Ricollegano ripercorrendoli i luoghi di tre femminicidi avvenuti a Milano nel 2020, dunque lavorano su di un tema purtroppo di grande attualità. Le immagini sono montate in modo che venga reso un doppio sguardo, quello della vittima e del carnefice. Un pedinamento che nel video fa solo supporre gli esiti. In realtà una messa in scena nel tentativo di suscitare nello spettatore i risvolti psicologici dell'una o dell'altro. Nelle vetrine di Artepassante presentano la pianta di Milano ingrandita con i percorsi ricostruiti ed alcune foto del video. In questo lavoro i rimandi alle dinamiche mediatiche e alle relazioni sociali che ne derivano entrano nel vivo della questione reale-virtuale. E la sua messa in discussione. Altro video che cerca l'impatto con lo spettatore è quello di **Eleonora Lorenzetti** a cui non dà titolo poiché è una reiterazione del masticare un chewing gum in quanto metafora di un dopo che non arriva. Dunque si sarebbe potuto chiamare in mille modi diversi e ognuno sarebbe andato bene. La realtà è vista come una "deformazione" che non porta a nulla così come è vissuta nelle nostre società occidentali, questo ci dice il video e le fotografie da esso estrapolate. Il quotidiano è abitato senza autenticità. Forse uno dei motivi per cui il "virtuale" è vissuto, dalle persone, come estraniazione, scappatoia, alternativa o luogo supplettivo. E anche **Anastasia Marangoni**, altra "romana", con *Look Beyond* ci ammonisce e ammonisce sé stessa nella ricerca di una autenticità, attraverso un viaggio in se stessi. Con un processo cha dal virtuale vuole affrancarsi o comunque prendere le distanze, ci racconta con le immagini/illustrazioni del suo libro questo percorso "oltre la superfice", nella propria "carne". Quasi nella scia dell'antica tradizione del romanzo medievale allegorico come il Roman de la Rose, anche qui vi è una sorta di viaggio iniziatico che dagli inferi cerca la luce e la vita. L'edizione artistica è infatti tutta impostata su di un fondale nero. Altro percorso alla riscoperta dei luoghi che non sono esclusivamente fisici ma rappresentano delle porzioni del proprio vissuto lo compie **Meruyert Temirbekova** con *One Day*, monotipi su carta Hahnemuhle dove racconta il suo trasmigrare quotidiano da una città all'altra, da una casa all'altra. Il tutto può accadere in un solo giorno, il dopo è dunque il risultato di una serie di attese e aspettative, tentativi di "riconnettersi" con la realtà.

Ogni cosa resta fluttuante come le immagini ottenute con questa tecnica: luoghi, volti, suoni. Questa perdita o tentativo di riacquisire un "codice" in quanto possibilità di individuarci, di esprimere un linguaggio è specificamente il tema di **Dariana Ilie** con il lavoro *Alfabeto*, serie di disegni digitali poi stampati. L'abecedario che crea la studentessa di Cluj è come lei scrive il tentativo di "uno studio ispirato alle specificità dell'alfabeto rumeno [...] un discorso intorno alla trasformazione della scrittura delle persone dalla prima esperienza personale" imparata a scuola e confrontata con l'attuale. Risultato un alfabeto in cui ogni lettera corrisponde ad una delle persone che hanno partecipato all'esperimento. Sempre in questa area di attenzione inserisco **Sonya Baldo** con *Le radici della sofferenza*, un lavoro composto da una parte calcografica stampata e da una lastra in pvc con delle parole. Queste sono chiaramente riferite alla situazione vissuta durante la fase più acuta del lockdown, il titolo stesso indica il voler dare forma a queste sensazioni e sentimenti, per lo più di dolore, sofferenza e segregazione. Qualcosa di evidentemente inconcepibile per le generazioni giovani e per la maggior parte delle persone. Dare forma a questo. Quindi un albero a cui sono legati gli organi vitali dell'essere umano. Una ibridazione simile ma sul paesaggio urbano e mediante la fotografia la compie anche **Nicole Marucchi** con la serie *Senza Titolo* di cui ad Artepassante espone due varianti. In tal senso le vedute di alcune zone di Roma diventano luoghi futuribili, scenari di vedute proiettate nei secoli a venire. O forse visioni apocalittiche ispirate a o da realtà digitali. Un rispecchiamento di piani paralleli o riflessi. Ma anche una simulazione di "moderne rovine", quell'archeologia industriale che sempre più affolla scenari periferici e non solo. A volte scheletri che non si sa se frutto o in attesa di un dopo. Ed infine inserisco in questo gruppo **Andreea Hoha** con il libro *Era Ceaușescu (luogo vuoto)*, poiché anche lui crea visionariamente una realtà frutto di un percorso a ritroso, in questo caso nella Romania comunista di Ceaușescu. Una specie di tunnel book o meglio di libro a quinte, in cui da un qualunque punto o pagina si guardi si intravede il prima e il dopo. Racconta "una storia bianca e silenziosa di ciò che accadde dopo", così scrive di questo suo lavoro, il bianco e i ritagli lasciano quel vuoto che rappresenta la perdita dell'individualità. Allo stesso tempo ricollegano e danno alle pagine un senso. Alla storia. Agli individui.

La terza area è genericamente individuabile sul tema dei "materiali" o meglio di qualcosa che a ha a che fare con elementi naturali o artificiali ma sempre decisamente fruibili di una esperienza diretta, forte, non troppo idealizzabile e non rimandabile ad altro se non al proprio "corpo". In qualche modo tocca anche una sorta di auto-referenzialità come vedremo per alcuni. In questa sezione senz'altro inserisco **Ana Paula Torres** con i suoi *Pensieri Tropicali*. Sono foglie di banano raccolte in Brasile paese natale. Lei è abituata ad utilizzare materiale di riciclo nella consuetudine del lavoro. In questo caso le foglie sono state ricomposte in forme-tarsie che visualizzano l'incastro e l'accumulo dei pensieri. Per lei il dopo è il *qui* del momento. L'opportunità di cogliere una esperienza di vita. Non importa su quale livello ma importa esperirla. La realtà è la potenzialità di questa esperienza e del nostro relazionarci. E cita F. Pessoa: "Tutto vale la pena se l'anima non è piccola". Al suo, ricollego anche il lavoro di **Elena Boni**, *Residui*, carte prodotte manualmente con materiali recuperati come cenere, radici, erbe ed altro di residuo, appunto. Lo stesso concetto è ribadito dalle forme che queste "creazioni" prendono. Siamo di fronte anche qui ad una rigenerazione. Il dopo è vissuto come metamorfosi, trasformazione. Come anche **Filippo Saccà** con la grafica *Dopo*, stampa manuale a colori da collografia, che ci ridà tutta la raffinatezza formale del suo lavoro. Cos'è in questo caso il dopo e qual è l'esperienza che possiamo esperire della realtà? Un travaso reciproco tra il dentro ed il fuori proprio di questa nostra esperienza e l'arte sembra una delle chiavi possibili. L'unica che forse può dare risposte alle domande in sospeso. Sulla matericità simulata si sofferma lo sguardo che intravede paesaggi lontani. Potremmo dire che **Maripina Cappelletti** con *Over the Think (after what? I don't know)* mette in scena qualcosa di simile sebbene riferito ad un "caos", per così dire. È ciò che può succedere dall'affollarsi degli input, delle immagini, dei riferimenti visivi e sonori. Allora il dopo qui diventa la paura per un qualcosa che dovrà ancora succedere, che non conosciamo e forse è meglio non sapere. La paura dell'ignoto può essere evidentemente una delle dinamiche scaturite dal periodo di segregazione.

Come anche il dolore, la sofferenza fisica o meglio il "patire" (nel senso etimologico) su cui lavorano invece la coppia **Laura Crespi e Daniele Lupi**, per loro, come per altri già incontrati, non vi è un titolo plausibile che funzioni da didascalia alle immagini. Queste sono traccia, simulacro della vita che non è più lì. O è altro. "Si aprono dei modi d'essere del tutto nuovi per sé, in cui l'elemento organico scorre fluido; indistinguibile flusso da cui consegue l'essere ibrido, fusione osmotica tra due corpi, deposito di scorie sentimentali". Ed in qualche modo delle "tracce" sono anche i lavori di **Livia De Magistris** con *Molecole Odorose*. Serie di disegni su supporti cartacei vari e una raccolta di "odori" relativi a persone. Come lei ci spiega i disegni si rifanno ed interpretano in un certo senso la fisionomia reale delle molecole analizzate. Tentativo di bloccare il persistere dell'odore appartenente a qualcuno. "Gli odori e le molecole sono esposte come se facessero parte di una bizzarra lavagna chimica da consultare ed annusare". C'è l'esigenza di una "permanenza", vediamo il lavorio sulla persistenza che accomuna le ultime generazioni. Poiché forse hanno sviluppato maggiormente la labilità del presente. Così anche **Francesco Gianatti** (e **Luigi Picchi**) con *Tra-lasciati*, un lavoro a quattro mani, si concede uno "spazio poetico" - parafrasando al contrario il noto testo di Bachelard. Nel senso che opera quella poeticizzazione dei luoghi dove, tramite la fotografia questa sembra didascalica rispetto al testo. O meglio i loro sguardi e le loro suggestioni (come lui stesso scrive) sono "messi a confronto con l'ambiente incrociando l'attimo fotografico e la sua trasposizione poetica che rende, con un movimento inverso, una parte di poesia alla realtà". E concludo con il lavoro forse più spiazzante, provocatorio e allo stesso tempo ironico e leggero che è quello di **Francesco Olivieri**, *Immaterial*. Il nome è già un programma. Vediamo un podio con delle icone, cosa sono? L'opera, una stampa digitale, rappresenta un NFT, un NON-FUNGIBLE TOKEN, un elemento d'arte che ha una firma inequivocabile e non duplicabile in quanto crittografata. È proprio quella col codice QR, al primo posto, l'icona che si è lasciata dietro Leonardo e Mondrian! Al di là di quel codice può esserci qualunque cosa ma è grazie alla convenzione che viene definita arte ed entra nel circuito del mercato. Incarna l'opera col suo valore, con la commercializzazione, lasciando quasi totalmente da parte le qualità specifiche dell'opera in quanto disegno, pittura, scultura, video, insomma oggetto o non-oggetto ma riscontrabile. Qui tutto diventa convenzionale. "Nel nuovo campo degli NFT la figura dell'artista è oramai paragonabile a quella di un imprenditore che elabora e produce opere digitali in quantità mostruose e in tempi brevissimi grazie alle nuove tecnologie di grafica digitale". Sarà questo il futuro? Ecco su questo "dopo", sulla riflessione che scaturisce più che mai intorno a ciò che è tangibile ed esperienziale rispetto all'immateriale, al virtuale, su quale sia questa imponderabilità, se un giorno esisterà ancora o meno e quali potranno essere i confini sensoriali da esperire, concludo questo viaggio e questo articolo lasciando al lettore ampi margini di pensiero e d'interpretazione.

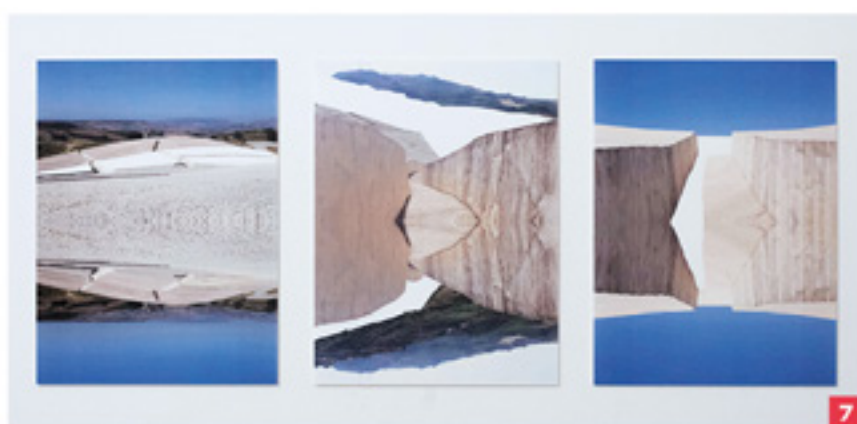
Massimo Arduini
Docente di Editoria d'Arte (Fine Publishing)
Tecniche Grafiche, Incisorie e di Stampa
Scuola di Progettazione Artistica ABA Roma

Dicembre 2021 – Gennaio 2022

Catalogo della mostra **After THAT**

1

2

1.LUCIAN BARBU
2.MARTINO SANTORI
3.SONYA BALDO
4.LUIGI CENNAMO
5.EVELIN-MÓNIKA BÓCSI
6.DARIANA ILIE
7.FRANCESCA COLTURANI

4

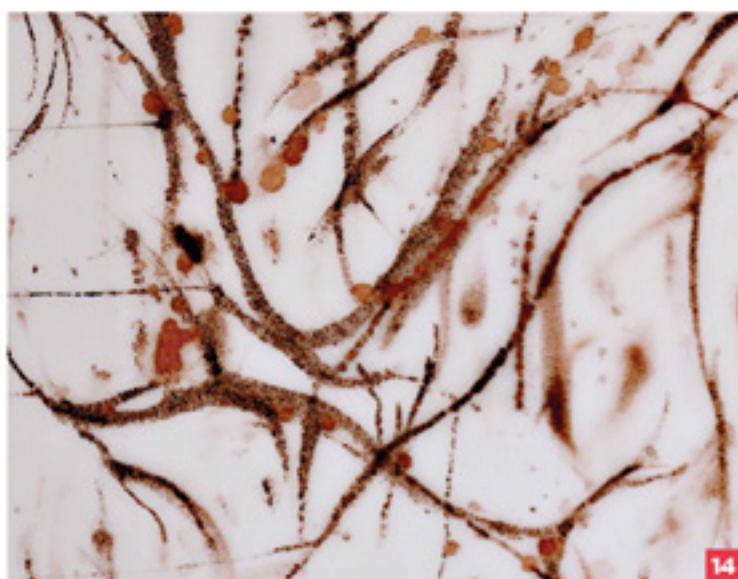
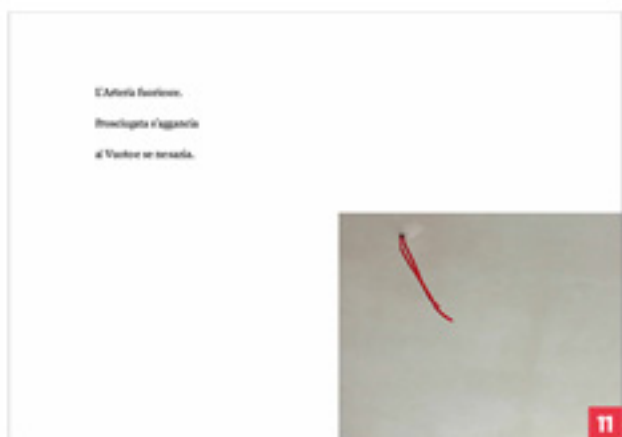
5

6

3

7

15

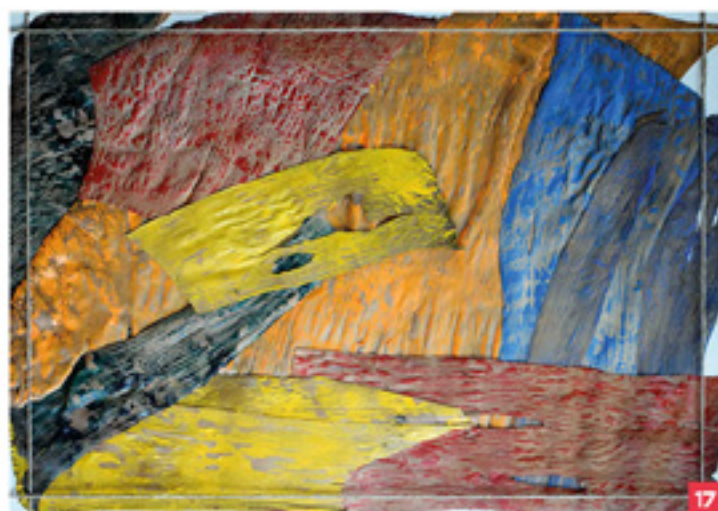
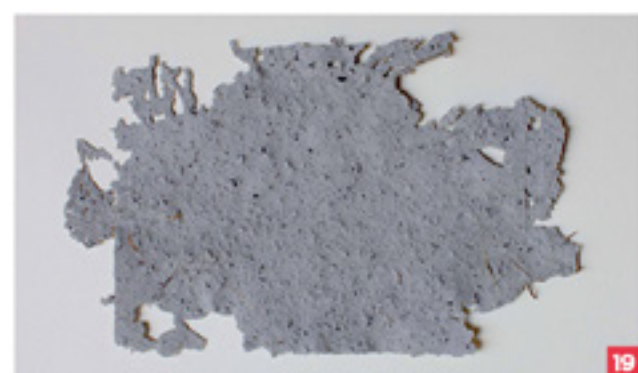
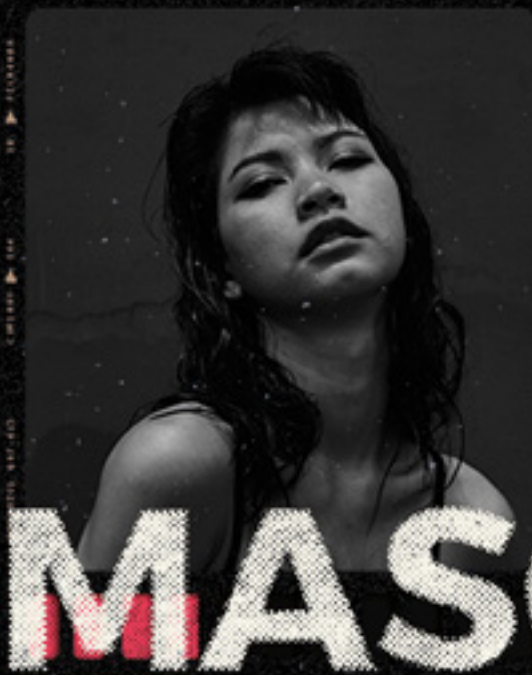
18

15.NICOLE MARUCCHI
16.FILIPPO SACCÀ
17.ANA PAULA TORRES
18.MARIPINA CAPPELLETTI
19.ELENA BONI
20.ELEONORA LORENZETTI
21.LIVIA DE MAGISTRIS

19

16

20

17

21

LA MASCHERA E IL VOLTO

di Mattia Baldi

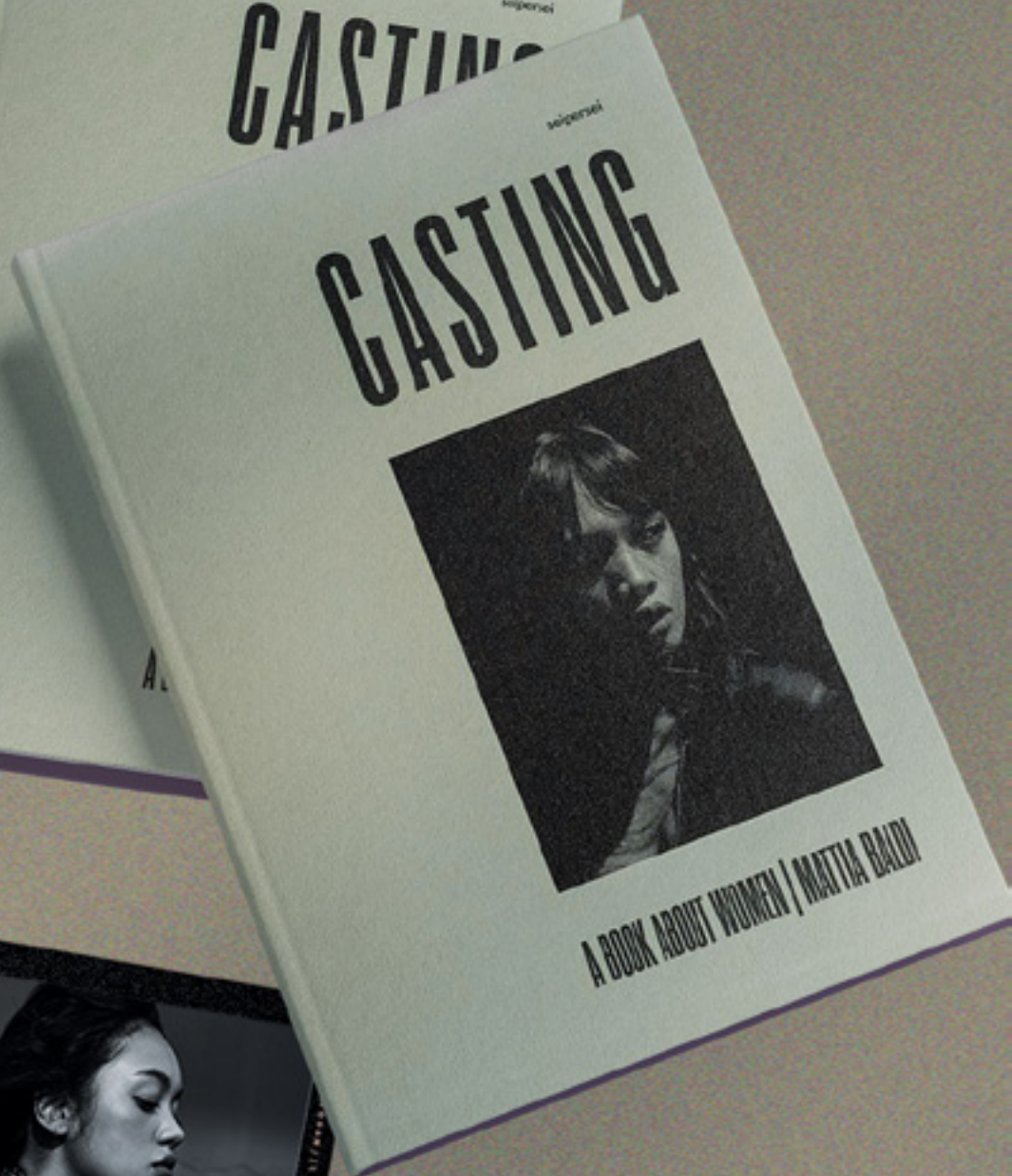
Alla fine di ottobre, Mark Zuckerberg, CEO di Facebook, ha annunciato gli sviluppi che la sua compagnia avrà nei prossimi dieci anni. Parlando da uno sfondo virtuale che un poco ricordava i videogames di inizio anni 2000, Zuckerberg ci rivela che vede nel futuro della fruizione elettronica un cambiamento radicale. Nella comunicazione e interazione fra persona e persona oggi si possono raggiungere dei livelli che possiamo definire quelli di "telepatia istantanea". Infatti si può contattare chiunque vogliamo mediante il nostro sempre più potente telefono cellulare, ma Zuckerberg vuole colmare un vuoto, quello di incontrarsi "fisicamente". Facebook, che sarà presto trasformato nel nome in "Meta", proporrà degli spazi virtuali, delle sale tridimensionali dove si potranno effettuare conversazioni con i propri amici o colleghi di lavoro. Con un mercato diffuso, che cerca di rendere sempre più effettivi i beni virtuali, NFT, Crypto e via dicendo, Facebook sta sicuramente facendo un passo nella direzione giusta contro la freddezza delle transazioni online proponendo un modo più autentico di scambiarsi beni di valore virtuali. Nel Keynote, Zuckerberg ha speso in realtà molto poco tempo nella spiegazione di tutte queste cose. Quasi tutta la presentazione è stata focalizzata sul concetto di "avatar". L'avatar, ossia come uno user virtuale viene immaginato dal computer in uno spazio virtuale, non è un concetto nuovo. Presente da sempre nella storia dei videogame online, le "skin" (nome spesso dato al personaggio che ci rappresenta) sono cosa ben nota. Più recentemente si sono visti attraverso i social media dei filtri che migliorano o stravolgono la realtà, rimuovono imperfezioni della pelle, ingrandiscono occhi o cambiano il colore dei capelli. Tutto in maniera sempre più realistica e quasi indistinguibile dalla realtà, complice anche la fotografia digitale dei telefoni cellulari che ci ha abituato a percepire la "realtà" attraverso una manipolazione digitale radicale. I nostri occhi ormai sono abituati ad accettare il vero come certo anche solo in base ad una fotografia scattata con un iPhone, che di fatto sarebbe impossibile distinguere da un'immagine interamente creata in 3D/Photoshop. Alcuni governi stanno attuando alcune leggi che vietano la pubblicazione di immagini drasticamente manipolate digitalmente senza specificarlo in maniera chiara. Questo avviene soprattutto per i filtri che ingentiliscono o stravolgono completamente i volti degli influencers di Instagram. William Gibson, che nei primi anni '80 pensò al nostro presente dandogli il nome di Cyberpunk, aveva immaginato una realtà dove l'Oriente si sarebbe unito all'Occidente e dove la tecnologia si sarebbe sviluppata verso i consumi di massa. Previde chirurgia estetica radicale, implementa-

zioni cibernetiche, ma soprattutto inventò il concetto di Cyberspace. Quando Internet si affermò in tutte le nazioni del mondo, intorno al 1995, pensammo che quello fosse il Cyberspace. In fondo ne aveva tutte le caratteristiche. Ma ci sbagliavamo: il vero Cyberspazio doveva ancora venire. Nel Cyberspazio ognuno di noi vestirà i panni di un avatar che comporrà come vuole, combinando elementi estetici che scaricherà a pagamento. La sua reputazione verrà valutata in base alla rarità o al costo della skin che indossa. Nel lontano 2003, un videogame online chiamato Second Life aveva in realtà anticipato quanto Zuckerberg ha detto nella sua Keynote. Second Life però non raggiunse mai un livello di popolarità tale da essere considerato un fenomeno di massa. Al contrario, se Facebook/Meta diventasse un prodotto simile, allora ci troveremmo di fronte a qualcosa che sconvolgerà completamente le relazioni interpersonali. Immedesimarsi in un'entità decisa a tavolino non è una cosa nuova: in fondo i videogame lo propongono da oltre trent'anni, e prima ancora lo facevano i Role Play Games come Dungeons & Dragons. C'è però una differenza tra prendere momentaneamente il controllo di un entità astratta che possiede delle caratteristiche funzionali alla riuscita di un gioco e quella di creare una facciata che si frappone permanentemente fra noi e gli altri. Sono di certo due operazioni cugine ma che hanno delle implicazioni profondamente diverse e per certo delle ripercussioni sulla nostra personalità, carattere e sviluppo mentale. Se poi aggiungiamo che la "facciata" che ci dovrà rappresentare sarà apprezzata secondo dei valori gestiti dalla piattaforma che offre il servizio, allora non è allarmistico dire che i rapporti tra le persone cambieranno nel nostro prossimo futuro. Personalmente svolgo la professione di fotografo e sono specializzato in ritratto. Le tematiche con cui ho introdotto questo articolo mi toccano da vicino. Mi piace quando le modelle, che spesso si vedono soltanto attraverso le loro comp card promozionali o nei post di Instagram, reagiscono al mio lavoro in modo molto emotivo. La maggior parte di loro non ha mai visto la propria faccia nel modo in cui le ho fotografate, naturale e senza alcun tipo di filtro di miglioramento. Sono felicemente sorpreso che a loro piaccia il mio lavoro, spesso mi chiedono di scattare di nuovo o mi introducono a modelle amiche. Immagino che sia un buon segno, le persone vogliono ancora avere un ricordo di come sono e sono felici di vedersi in un modo più onesto. L'atmosfera del mio lavoro non è celebrativa, non tende a valorizzare ulteriormente i soggetti e vuole rappresentare un contenuto grezzo di realtà. Soprattutto qui dove vivo, Bangkok, gli standard di bellezza sono

una questione complicata. I thailandesi passano più tempo su Social Media di chiunque altro e le giovani generazioni stanno crescendo con standard di bellezza virtuali. Nel 2020 in piena pandemia globale ho pubblicato un libro fotografico dove ho affrontato alcune di queste tematiche. Pubblicato dalla casa editrice Seipersei con i testi di Benedetta Barzini, Nadine Barth e Benedetta Frucci, è intitolato "Casting a Book about Women", ed è frutto delle mie personali considerazioni critiche sui moderni canoni di bellezza. Sono fortemente impressionato per il cambiamento subito dalla percezione della bellezza umana. Le moderne tecnologie ci faranno vedere cose che non esistono, la realtà aumentata, i nostri volti saranno percepiti come vogliamo. Potremmo essere una star di Hollywood, un amico che amiamo, un insegnante che ci piace. Il modo in cui guardiamo, l'impressione naturale che il nostro sé biologico dà agli altri, sarà gradualmente meno importante nel prossimo futuro. Io amo da sempre un tipo di fotografia che disegna un'idea, una composizione di luci ed ombre, utilizzando elementi della vita reale. Se la fotografia si basa su qualcosa che non è reale, non è più fotografia, ma qualcos'altro. In questa evoluzione ci saranno alcuni risvolti, in realtà molto interessanti da capire, negli anni che verranno. Le persone sceglieranno un avatar cercando di far trasparire le proprie curiosità, le proprie attitudini interiori, anche solo per apparire come uno vorrebbe essere senza essere vincolato a come uno è realmente. Una scelta vorrebbe far intendere un certo tipo di carattere, ma e' tutto fittizio e quindi trascende dai valori universali e diventa pura matematica. Sarà un individuo molto presuntuoso e opportunistico, questo avatar del cyberspazio metafisico. Ma ormai anche il cinema è diventato videogame e il videogame è diventato cinema. Oggi i ragazzi vedono lunghi filmati di chi gioca ad un videogame, come fosse un film. Il cinema di Hollywood invece sta gradualmente diventando un intrattenimento più libero dai canoni a cui siamo abituati e che presto sfocerà nella realtà virtuale e l'impersonificazione pratica degli eroi della storia del film. Stiamo sempre più andando incontro alla possibilità di prendere possesso attivo di un "avatar", che ci rappresenterà in un universo non più fisico. Quanto questa "maschera" sarà presente non solo nel momento in cui siamo nel Cyberspace ma anche nei normali momenti della vita quotidiana, questo sarà da vedere nei prossimi anni. Luigi Pirandello scrisse: "Imparerai a tue spese che lungo il tuo cammino incontrerai ogni giorno milioni di maschere e pochissimi volti." Come sappiamo, tutta la sua poetica teatrale e letteraria prendeva spunto dalla commedia di Luigi Chiarelli "La maschera e il volto". E proprio qui sta il problema: come vorremmo, o dovremmo, apparire nella società, precede la tecnologia contemporanea e forse è insito nella società umana. Quello che cambia al giorno d'oggi, è la semplicità e la radicalità delle operazioni che diventano accessibili a tutti e con un po' di impegno possono cambiare il nostro aspetto in maniera permanente nella nuova società virtuale. La mia fotografia vuole invece essere fortemente ancorata alla realtà fisica. Per me la fotografia deve essere sempre un documento reale, mi interessa produrre un certificato di autenticità nell'era della nascita dell'immagine artificiale. Mi sembra che comunque queste nuove e sofisticate tecnologie avranno molto a che fare con l'arte come mestiere. Serviranno miriadi di illustratori digitali, 3D designers e così via nei prossimi anni. Saranno però nuove forme artistiche e, come successe con il teatro e poi con il cinema e la televisione, non tutte le forme d'arte tradizionali devono necessariamente soccombere sotto l'incessante galoppata della tecnologia. Alcune forme d'arte si stabiliscono anche nel corso di pochi anni e si consolidano in una certa configurazione mediante la quale un certo tipo di risultato viene prodotto. Il risultato deve essere un prodotto che gestisce una sensibilità intellettuale definita. Mai come oggi stiamo avvertendo che un muro sta dividendo reale e virtuale. A mio parere, è nostro compito di artisti rendere visibili i cambiamenti e le problematiche di questo tempo. Nello stesso tempo, però, è molto importante rendersi conto che, mano a mano, a forza di volti con le maschere, la maschera sostituirà il volto.

seipersei

CASTING

A BOOK ABOUT WOMEN | MATTIA BALDI

LA MASCHERA E IL VOLTO

EXSISTENTIA

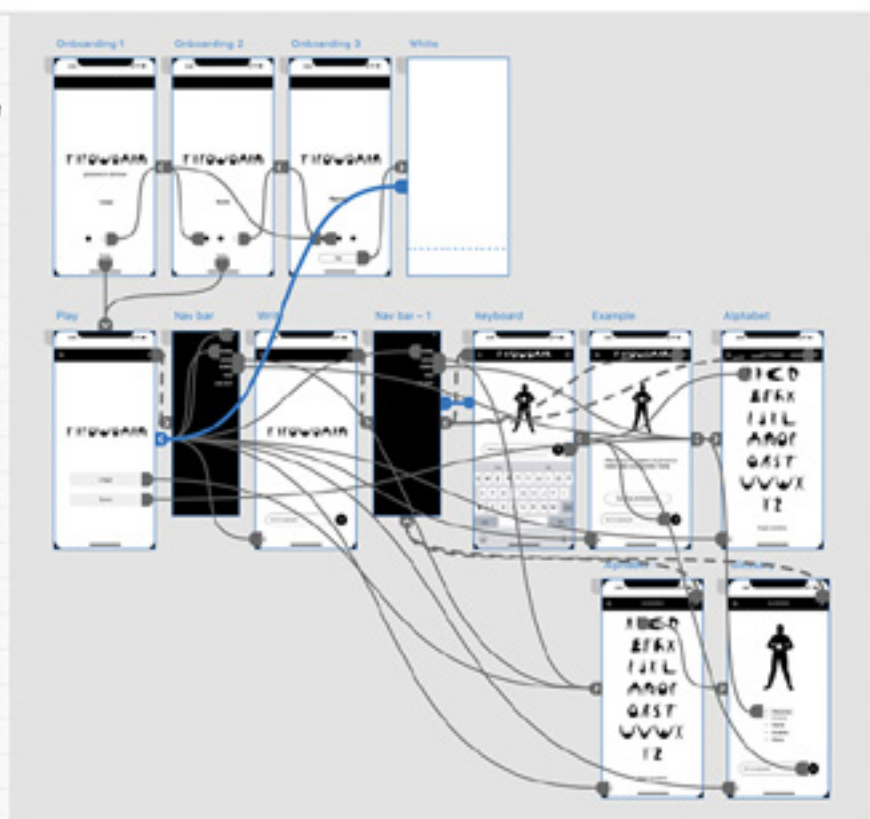
Divenire + ∞

A cura di Tiziana Maria Contino

L'esistere nel senso più vicino a ciò che conosciamo è l'immanenza in un medium nell'accezione più ampia del termine. Quest'ultimo può consentirci la relazione e la comunicazione con ciò che è "altro" da noi creando o meno feedback talvolta articolati. Questo tema ha una bibliografia infinita, è un discorso affrontato sostanzialmente da ogni filosofo fin dalle origini del pensiero e ha dato spazio a interpretazioni variegate e complesse che oggi ci consentono di rendere realtà ciò che prima era esclusivamente speculazione filosofica o immaginazione.
Negli ultimi dieci anni ho approfondito la mia ricerca anche rispetto al ruolo del segno e del suo valore universale nell'autoaffermazione del sé e della sua esistenza tangibile in una realtà che è sempre più impalpabile. Recentemente ho analizzato il legame fra segno, corpo e alfabeto quali elementi che concorrono al formarsi di una comunicazione complessa. Nella mia ottica il segno viene inciso su un supporto come estensione del corpo/pensiero che si espande nell'ambiente e si muove dinamicamente negli spazi/strutture relazionandosi con loro in un continuo scambio simbolico. La semantica del corpo/segno e il suo rapporto con gli spazi è intrinseco al vissuto di quel tessuto che è lo spazio stesso; una trama nella quale il corpo si sposta con un obiettivo, che esso sia complesso o che sia minimo. In base ai risvolti avuti in seguito all'attuale pandemia, la perdita di contatto fra i corpi e la loro trasposizione nello schermo digitale ha aumentato la virtualità dei rapporti. I corpi così privati della sensorialità di base e del contatto stesso, fluttuano nel segnale digitale in sincroni e asincroni di voci e immagini prive di odori, asettiche. La rarefazione di questi corpi, più che altro mezzi busti o addirittura volti, ha creato un allontanamento dalla tridimensionalità dei corpi interi e dei luoghi. Questi spazi virtuali di incontro sono già stati immaginati da diversi artisti in alcune opere che hanno anticipato di parecchio i tempi, come ad esempio "Connected Es", (1998) di Piero Gilardi, "Telematic dreaming" di Paul Sermon (1992) o "Dove va tutta 'sta gente", (2000) di Studio Azzurro. Viviamo i nostri rapporti affettivi e lavorativi in "non luoghi" spesso neutri o simulati (virtual backgrounds).
In questa anestesia sensoriale percepiamo un feedback anemico che ci estranea dal nostro corpo smaterializzandoci in

micro particelle/pixel. Il segno è liquido e incide lo schermo tramite la tastiera, la tavoletta grafica, gli speaker e gli altoparlanti dai quali diamo un input della nostra esistenza.
La condivisione di segni/luoghi/linguaggio è online e offline in un'ibridazione e interazione sempre più fitta e indissolubile.
L'esistenza è ormai diffusa e filtrata da un medium da infinite possibilità che riesce a tenere in vita l'essere umano anche quando esso stesso "non è più" come ad esempio nel processo di mind uploading. I riferimenti al mondo della letteratura, del cinema e delle serie TV è florido. "Transcendence" ne è un esempio fedele e in "Black mirror" abbiamo una sfilza di episodi che argomentano il tema nelle sue sfaccettature: "san junipero" ne è l'emblema.
Oggi la sperimentazione scientifica ha trasformato la fantascienza in effettiva costruzione di una digital immortality portata avanti nei maggiori laboratori di Hi-tech come ad esempio l'Harvard's Center for Brain Science che ha sviluppato una tecnica definita "Brainbow" che consente di poter mappare con un'altissima risoluzione le sinapsi del cervello gettando le basi per un "ricalco" dello stesso.
L'esistenza è già segno e come segno essa esprime una presenza che comunica per il fatto stesso di interagire fisicamente o virtualmente con uno spazio.
Nel segno fisico gestuale andrebbe osservata la possibile nascita del linguaggio che avendo un fine espressivo diventa codice comunicativo. Il segno grafico è segno che diventa espressione fisica. Un segno rupestre esprime l'uomo preistorico e la sua presenza/esistenza.
In questo caso il materiale per produrre il segno è frutto di una erosione di pietre e di materie prime che tracciano un pensiero.
Quel segno/gesto ha simbologia ancestrale che fornisce all'individuo la forza e la sicurezza sotto forma di rito propiziatorio.
Dunque il segno ha un enorme valore socio-antropologico e lega al corpo un linguaggio in espansione.
Moltissimi filosofi, psicologi e antropologi come Merleau-Ponty e Adam Kendon hanno indagato il corpo in relazione al gesto e alla parola. Secondo alcuni di loro, il linguaggio e il gesto diventano un unicum nel quale vi è un'espressione legata al contesto storico – culturale.
Michael Tomasello, noto psicologo e studioso dei processi cognitivi e culturali ha indagato i gesti dei primati superiori e dei bambini per dedurre un'interessante teoria sulla nascita del linguaggio vocale che appunto a suo parere sarebbe giunto in seguito al gesto. La sua teoria esprime esattamente la potenza del gesto come segno significante.
In particolare la mimica e la pantomima sono i primi segni che l'essere umano si abitua a compiere nell'intento della creazione di una relazione di tipo solidale (empatica), ciò porta a una comunicazione primordiale nella quale non sono necessariamente presenti voce e linguaggio scritto.
Potremmo dunque dire che il gesto si colloca prima del triangolo semiotico andando a rappresentare una comunicazione pre-segnica che deriva dall'esistenza degli oggetti e degli esseri che già per la loro presenza/esistenza esprimono un significante. Questo pensiero nasce dall'analisi di Ludwig Wittgenstein in "The Big Typescript" in cui egli stesso afferma:

> "Ciò che chiamiamo significato deve essere correlato al linguaggio primitivo dei gesti."

L'importanza dello sguardo e del suo significato profondo legato all'azione è dimostrabile nell'uso che le scimmie e gli infanti ne fanno e come esso viene percepito (Tomasello, 2009). Le azioni che si compiono partendo dallo sguardo rimandano al desiderio come forma primaria di interesse.
Ad esempio la sensazione della fame spinge a riconoscere con lo sguardo l'oggetto del desiderio e a farlo proprio; questo genere di azione/comunicazione non è necessariamente mediata dal linguaggio verbale. Tomasello evidenzia in particolare che quando le grandi scimmie crescono con gli esseri umani non imparano nuovi vocalizzi ma nuovi gesti che vengono appresi dalla comprensione dell'intenzionalità del singolo.
Inoltre egli indica che la comunicazione umana non può essere spiegata col linguaggio verbale ma bensì da una comunicazione non prestabilita o codificata che può essere ritrovata nei gesti naturali umani di indicare e mimare.
Queste teorie sono state per me spunto di riflessione rispetto alla fugacità e volubilità del gesto e del suo impatto comunicativo. Vi è un forte legame fra performance e linguaggio e il corpo stesso può diventare parola, può scrivere nel movimento codificando l'alfabeto a noi noto. In questo caso la parola può essere ripresa in video e non diventa necessariamente inchiostro su carta o digitazione su un computer.
La forma tipografica della lettera si accosta a quella del corpo che di volta in volta la interpreta creando una mutevolezza della forma stessa che corrisponde alle micro variazioni del corpo e del suo movimento. L'alfabeto tipografico diventa fluido e variabile andando a destrutturare le regole di costruzione dello stesso, sovvertendo l'anatomia del carattere che va ad accostarsi a quella umana.
Ho denominato questo progetto TypoWo-Man, elaborando una codifica corporea del gesto/alfabeto che propongo come atto/performance danzata di un racconto che solo il corpo può esprimere in un glossario di termini che può essere arricchito dai partecipanti alla performance tramite un'app da me prototipata. Lo studio traduce i gesti legati a un corpo in lettere che diventano un vero e proprio alfabeto corporeo.
Questo alfabeto è stato realizzato interamente col mio corpo che è diventato segno tipografico di espressione, sensazione di un sentimento interiore, di stati d'animo di un corpo.
Il segno/gesto/corpo una volta fotografato in tenuta all black su una parete neutra bianca è stato tradotto/vettorializzato in un vero alfabeto e ulteriormente elaborato in un file con estensione otf per poter essere installato su qualsiasi computer, tablet o smartphone.
Questo alfabeto diventa parte fondante della performance nel quale il corpo interpreta un glossario a esso legato.
Tramite il glossario preinstallato sull'app al corpo vengono associate parole chiave rispetto alle singole lettere.
Inoltre questa app consente l'implementazione di nuovi termini da parte degli utenti che durante la performance possono inserire una parola da loro pensata legabile ai segni del glossario. In tal modo il segno/parola vive contemporaneamente e ibridamente in forme differenti fisiche e virtuali in una mutevolezza intrinseca al nostro eterogeneo stato attuale di esseri analogici e digitali, transumani.

Il lato umano del business sui social media

Di Romina Galetta

"Le persone scelgono le persone... Prima di un prodotto o servizio"

Questo è quello che accade sia nella vita reale che online, il motivo principale che ci induce alla scelta quando si mettono in comparazione due negozi o due professionisti che offrono medesimi prodotti o servizi. Non è forse vero che hai un commesso, un barista, un estetista, un meccanico preferito? Sono pronta a scommettere che preferisci loro non solo per le competenze o per il prodotto che ti offrono o per il prezzo ma perché sono di tuo gradimento come persone. Nella vita reale, quando hai modo di relazionarti con la persona in carne ed ossa, hai a disposizione diversi canali di comunicazione, tra cui quello verbale e non verbale. Rispetto al mondo online, è più facile e veloce comprendere se desideri che quella persona diventi un tuo fornitore o che lei desideri diventare tuo cliente. La comunicazione online invece è meno diretta, e lascia molto spazio all'interpretazione del lettore, in seguito ti darò 5 consigli per migliorarne l'efficacia.

Business sui social media – Cosa fare e come farlo al meglio?

Il progetto di Sviluppo del Business e Branding sui social media, si deve avere sempre il focus su: 1.L'autenticità, live = online, ovvero la presenza online deve essere coerente, rispecchiare chi si è realmente. 2.L'obiettivo è generare veri clienti. L'online è solo un mezzo. Avere tanti like non serve a nulla se non si converte in clienti. Da qui in poi, andremo più in profondità su diversi punti, e vorrei che tu fossi consapevole che non esiste una bacchetta magica: - tutte le indicazioni che ti darò derivano da esperienze concrete ma per ottenere il miglior risultato di successo possibile per la tua attività vanno personalizzate, adeguandole alle tue reali esigenze, ai tuoi obiettivi -le persone sono per me sempre al centro, quindi la mia attività di coaching e formazione viene personalizzata in base alle persone che fanno parte del progetto. Questo perché ho ormai una decina di anni di esperienza nell'utilizzo di Linkedin e posso affermare con assoluta certezza che è il lato umano, la relazione che creerei con le persone che davvero farà la differenza nei risultati che otterrai con i social media.

I consigli di base per iniziare al meglio:

•Evita l'errore di puntare tutto sulla promozione del servizio o prodotto, sottovalutando la relazione con il cliente o potenziale tale. •Struttura un progetto-la presenza online va costruita-non si improvvisa. •Prendi consapevolezza–chiarezza negli obiettivi e in ciò che ti distingue servono per impostare la rotta "Non esiste vento favorevole per il marinaio che non sa dove andare." Cit. Seneca •Approfondisci la conoscenza – non tutti gli strumenti online vanno bene per tutti. Una premessa; Continuando nella lettura, potrà accadere che tu legga concetti già sentiti. Il mio obiettivo è quello che tu possa cogliere anche una sola nuova sfumatura utile per migliorare "il lato umano" della tua attività online e poi, se hai piacere, fammi sapere qual è stata.

Il tema del business online è come un grande puzzle, dove ogni tassello ha un suo specifico ruolo e si incastra sempre con uno o più punti elementi. Ho voluto selezionare alcuni tasselli, che ritengo particolarmente importanti perché a volte vengono poco considerati. Parleremo di:

•Come scegliere il social media più idoneo alla tua attività
•Come attrarre clienti online
•Web reputation
•Le barriere della comunicazione online e come superarle
•Le 7 parole chiave su cui basare lo Sviluppo del tuo Business sui social media e l'aumento di visibilità del tuo Brand.

Come scegliere il social media più idoneo alla tua attività?

In questo momento storico, essere presenti online è ormai indispensabile per chiunque abbia un'attività, perché le persone, anche quelle che prima della pandemia erano poco avvezze a farlo, cercano qualsiasi informazione online, che sia un prodotto, un servizio, un professionista o un'azienda. L'errore più comune è quello di scegliere di essere presenti su tutti, dimenticato che siamo i primi a cercare in posti diversi, le diverse tipologie di informazioni. Per esempio, una ricerca dimostra che il 71% delle persone cerca informazioni inerenti al business su Linkedin, mentre quelle inerenti al tempo libero su Facebook, i tutorial su Youtube etc.

Non sempre è semplice scegliere il social media più idoneo alla propria attività perché: • serve definire in modo chiaro l'obiettivo • valutare gli investimenti economici e di tempo • è spesso necessaria un'analisi approfondita del mercato • serve inoltre non sottovalutare che esistono diverse tipologie di social media, ognuna con: - differenti modalità di utilizzo - differente pubblico - differenti modalità comunicative - differenti regole / tempistiche. Non potendo darti, qui, una risposta perché sarebbe troppo superficiale e generica ti suggerisco di iniziare per esclusione e per farlo ti offro delle domande che ti indirizzeranno: Hai un'attività B2B, B2C o entrambe? Chi sono i tuoi clienti attuali? Chi sono i clienti potenziali che vorresti raggiungere? Che età hanno? Che interessi hanno? Su che social media è presente la tua concorrenza? Sei pronto a valutare un modo diverso di comunicare con loro per distinguerti dalla concorrenza? Quanto tempo sei disposto ad investire per sviluppare il business online? Hai seguito dei corsi di formazione per utilizzare i social correttamente?

Come attrarre clienti online?

Web reputation:

La web reputation è l'insieme delle informazioni che si trovano sul web di una determinata persona, azienda o di un prodotto e servizio che permettono agli utenti di generarsi un'opinione positiva o negativa prima di entrarvi in contatto. È il primo filtro da superare positivamente per poter attrarre clienti. Una cattiva web reputation vi fa essere scartati ancor prima di entrare in contatto con il potenziale cliente. Questo è un tema, molto sottovalutato, che affronto spessissimo nei percorsi formativi in azienda e su cui invito sempre le persone a portare molta attenzione. Il web è il più potente mezzo di divulgazione mediatica che esista perché le notizie possono diventare virali in un brevissimo lasso di tempo, sia che siano vere, sia che siano fake news. Non siate ingenui, attenzione a ciò che condividete sul web! Evitate di essere polemici, scortesi, volgari, estremisti, razzisti, maleducati etc. se non siete pronti ad accettare che ciò che state comunicando sul web sarà parte integrante della vostra web reputation e di quella dell'azienda in cui lavorate.

Superare le barriere della comunicazione online:

La comunicazione online, come abbiamo detto in precedenza, lascia molto spazio all'interpretazione del lettore, è quindi, necessario migliorarne l'efficacia per ridurre, il più possibile, la distanza creata "dallo schermo" Ti voglio dare 5 semplici consigli e qualche esempio pratico:

1.Semplifica i testi, spezzettali, rendendoli più chiari e snelli possibile
La maggior parte delle persone legge solo i punti che più gli interessano, come probabilmente accadrà per questo articolo.

2.Usa parole o immagini che trasmettano sensazioni
Non a caso, per esempio, nelle pubblicità dell'acqua, le immagini, ti fanno venir voglia di berla o in quelle di un orologio è messa in evidenza la complessità e la precisione dei suoi meccanismi interni.

3.Accetta che "Non si può piacere a tutti!"
questo è vero nella vita reale e allo stesso modo online, ma è importante che ciascuno prenda consapevolezza di quale siano le caratteristiche personali che gli permettono di entrare maggiormente in sintonia con gli altri. Si hanno per esempio idee, valori, modalità comunicative o organizzative etc. simili. Maggiore è la capacità della persona di relazionarsi maggiore sarà il pubblico che potenzialmente potrà attirare. Chi ha difficoltà ha due opzioni: -Sfruttare la nicchia di persone con la stessa caratteristica – per es. siete particolarmente pignoli? Sarete i fornitori perfetti per i pignoli, dovete solo trovare la giusta modalità per comunicarlo. -Imparare, migliorando la propria comunicazione – i migliori venditori sono diventati bravi ascoltando di più il potenziale cliente e adeguando la comunicazione all'interlocutore.

4."Non dare mai per scontato che chi ti legge sappia di cosa stai parlando"
Vi faccio un esempio, qualche giorno fa ho letto un post di un cliente, che si occupa di eventi, e gli ho fatto notare cosa avrebbe dovuto correggere, nella comunicazione stava dando per scontato troppe cose, come per es. che il pubblico: - sapesse esattamente di cosa si occupa
(i suoi collegamenti sicuramente sì, ma ad oggi ne ha ancora troppo pochi e un obiettivo importante, sul quale mantenere il focus, è quello di raggiungere chi non ti conosce) - conoscesse la location (i suoi collegamenti della zona, forse sì, ma…. idem come sopra) - sapesse quale fosse il motivo dell'evento (forse qualcuno poteva intuirlo, ma …. idem come sopra).

5. "Parla la lingua del pubblico che vuoi raggiungere"
Evita il linguaggio tecnico se il tuo pubblico non lo capisce o se scegli di utilizzarlo perché è importante usare quelle key words, poi spiegale.
Un esempio, sei un avvocato: - se il pubblico che vuoi attirare sono i colleghi avvocati, perfetto parlare il "legalese", non ha importanza se gli altri non comprendono, ma … - se il pubblico che vuoi attirare sono persone che fanno altro nella vita, evita. Questi temi sono trattati nei miei percorsi di coaching e formazione. Scrivimi se vuoi saperne di più.

Le 7 parole chiave su cui basare lo Sviluppo del tuo Business sui social media e l'aumento di visibilità del tuo Brand:

Consapevolezza / Conoscenza / Progetto / Obiettivo / Strategia / Pianificazione / Organizzazione

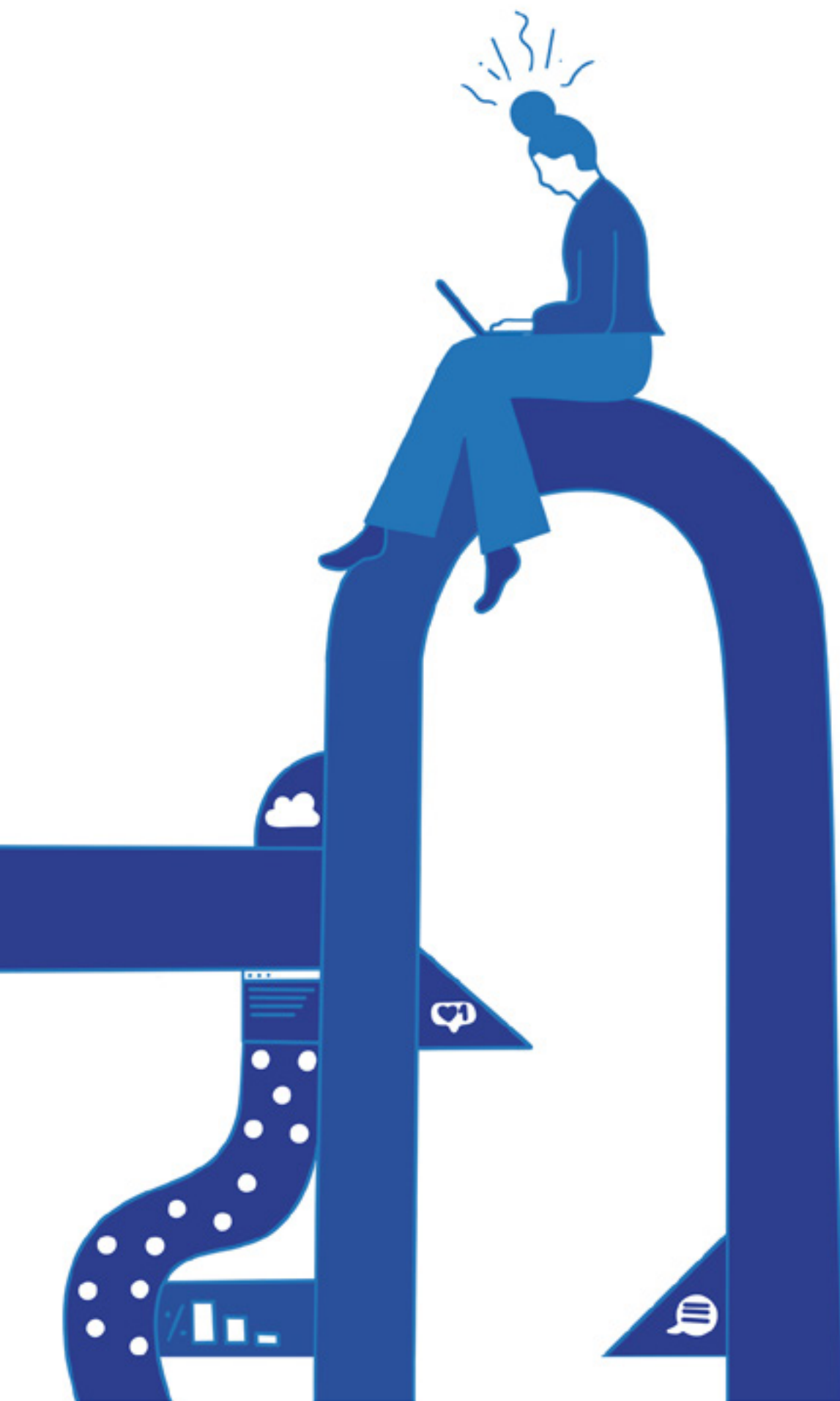
Non si costruisce una casa senza progettarla, senza aver chiaro cosa si vuole ottenere, a che target la si vuole vendere. Ti serve: -La strategia per: Attrarre – conquistare – fidelizzare i clienti - la pianificazione, organizzare nel tempo delle attività, analisi e il loro monitoraggio - Stimare il budget e la valutazione delle risorse a disposizione in termini economici, di persone e tempo. - La conoscenza, formazione e/o un professionista che ti aiuta, il business online è un'attività che serve fare seriamente per ottenere risultati concreti.
Quale suggerimento hai trovato più utile? Quale vorresti maggiormente approfondire? Fammi sapere, mi trovi su Linkedin.

Romina Galetta

Esperta di comunicazione (specializzata in PNL) e di Linkedin. Business Coach e formatrice. Ha creato "Linkedin ad hoc" un percorso innovativo che utilizza un mix di tecniche di coaching e web marketing con il quale aiuta ogni giorno aziende e professionisti a sviluppare, con successo, il business online, potenziando la visibilità del Brand e generando clienti. Formatrice e relatrice in seminari sui temi della comunicazione, Linkedin e delle strategie di comunicazione digitale. Docente per diverse realtà formative ed associazioni. Autrice di articoli per diverse riviste. La trovi su Linkedin https://www.linkedin.com/in/romina-galetta/ Sito Clienti e Media - Romina Galetta.

6.589 follower - più
di 500 collegamenti

+ segui | messaggio | altro

ILLUSTRAZIONE **SOFIA DE MASTROGIOVANNI**

IL TRANSITO NELLA TECNOLIQUIDITÀ POSTMODERNA: LA RETE DAI CONFINI INCERTI E DALLE POTENZIALITÀ STRAORDINARIE

Prof. Tonino Cantelmi, psichiatra e psicoterapeuta

L'uomo è sempre più solo, di questo non si può non prendere atto. Eppure, siamo sempre più connessi, più immersi nella Rete, sempre più informati e stimolati. È questa una delle più grandi contraddizioni che caratterizza l'attuale società, incessante, costantemente attiva ad ogni ora del giorno e della notte, incapace di spegnersi e di staccare la spina. Una società segnata dall'abbraccio ineludibile della liquidità, come teorizzata da Zygmunt Bauman (2002), e della rivoluzione digitale, come descritta da Steve Jobs. Una società che è il risultato di un processo di decostruzione già avviato negli anni Sessanta e che coinvolse la politica, le istituzioni, i sistemi educativi e la famiglia. Un processo di decostruzione che, forse, è stato portato all'estremo dalla rivoluzione digitale, perché nella postmodernità tecnoliquida non riguarda più le strutture esterne all'uomo ma intacca la sua stessa identità.

All'inizio del terzo millennio la Rete ha rappresentato una novità formidabile: gran parte dell'umanità ne è stata affascinata e la abita diffusamente. E se agli albori, l'innovazione della Rete ha suscitato grande entusiasmo e clamore per le enormi potenzialità che essa offre, in seguito sempre più specialisti si sono interrogati su quali possano essere i rischi psicopatologici connessi all'uso e soprattutto all'abuso della Rete. Ad oggi osserviamo che le nuove tecnologie mediatiche, oltre ad essere uno straordinario motore di cambiamento sociale e di trasformazione culturale, hanno ampiamente modificato il registro delle nostre possibilità mentali e sensoriali, contribuendo a plasmare una nuova cultura e differenti forme e modalità di sentire il rapporto con sé stessi, con l'altro da sé e con il mondo. Proprio perché cariche di fascino, queste possibilità devono indurci a riflettere criticamente circa i loro effetti sulla vita psichica e relazionale. In questo contesto, le dinamiche umane della vita reale possono rivelarsi insufficienti e inadeguate per la vita virtuale che è tutta da inventare. Le caratteristiche della comunicazione virtuale possono rendere gli scambi in Rete più agevoli rispetto alla realtà e così tanto gradevoli al punto da instaurare, a volte, una sorta di dipendenza. Si ipotizza, infatti, l'esistenza di una forma di dipendenza da internet, IAD (Internet Addiction Disorder): l'abuso di questa tecnologia può avere ripercussioni, anche gravi, sulla propria vita. Accanto al concetto di addiction, cioè di dipendenza, si diffondono altre forme di navigazione patologica tra cui cybersex addiction, compulsive online gambling, cyber relationship addiction, dipendenze da videogiochi, information overload addiction. Un complesso di condotte psicopatologiche online appartenenti alla sfera dell'Internet Related Psicopatology (IRP), alle quali si è aggiunta la dipendenza da social.

L'insieme di tutti questi segnali che arrivano dal mondo virtuale indica qualcosa di nuovo: siamo alle soglie di una mutazione dell'umano, che forse, più che psicologica e sociale, è di portata addirittura antropologica. Alcuni studiosi definiscono questa come l'epoca dell'insurrezione digitale o fase di mutazione antropologica in cui sorge un nuovo sistema cervello/mente: la mente tecnoliquida (Cantelmi 2020). Una metamorfosi cerebrale che progressivamente, di generazione in generazione, ha trasformato il sistema cervello/mente analogico, ormai in via di estinzione, nel sistema cervello/mente digitale, in cui prevalgono le attivazioni rapide ed intense del sistema limbico e si riducono le attivazioni lente e riflessive dei sistemi corticali, destinati a soccombere alle richieste del mondo digitale.

In questa progressione irrompono quelle che sono considerate le componenti della società tecnoliquida: la tecnomediazione della relazione, l'amicizia light, a portata di "click", di Instagram, le relazioni virtuali nelle loro varie declinazioni ambigue, l'ipersessualizzazione dell'infanzia e il mostruoso incremento della cyberpornografia, la "gamizzazione" immersiva (ogni attesa è invasa da giochi digitali e intere generazioni crescono con i video games), la ricerca di emozioni forti, la velocità estrema, il narcisismo e la sua forma virale su base digitale. Tutti processi estremamente esaltati dalla tecnologia che plasmano l'uomo e la realtà.

ILLUSTRAZIONI **ANASTASIA MARANGONI**

L'esistenza è stata travolta dall'instabilità, i contesti sociali in cui si muovono gli uomini postmoderni sono effimeri, fluidi, e si modificano prima che essi stessi riescano a consolidare i loro modi di essere e le loro abitudini, provocando lo sgretolamento dell'identità e l'incredibile senso di smarrimento. Come scrisse Italo Calvino ne Le città invisibili, la città parla dell'uomo che la abita e riflettere su essa aiuta a capire l'identità dell'uomo per il quale essa è costruita: "Cos' è oggi la città, per noi? Penso d'aver scritto qualcosa come un ultimo poema d'amore alle città, nel momento in cui diventa sempre più difficile viverle come città. Forse stiamo avvicinandoci a un momento di crisi della vita urbana, e le città invisibili sono un sogno che nasce dal cuore delle città invivibili" (Calvino, 1983).

In questa modernità liquida e postmoderna crollano le gerarchie dei valori, le identità vacillano e si virtualizzano, come anche le emozioni, l'amore e l'amicizia. La virtualizzazione è diventata la forma privilegiata di interazione, nonché la forma massima di ambiguità, che consente il superamento di vincoli e confronti. Eppure, qualcosa non funziona. Lo avvertiamo dall'incredibile aumento del disagio psicologico che si espande nella popolazione, dal disorientamento dilagante, dall'incremento di consumo di alcol e sostanze stupefacenti, soprattutto dagli stessi giovani che popolano il mondo di Instagram e TikTok, dall'affermarsi della cupa cultura della morte, dall'inquietante incremento di suicidi, come anche dimostrano le tragiche challenge sui social, dal proliferarsi dei cosiddetti "haters", dal malessere diffuso. Nell'epoca dell'identità fluida e della crisi della relazione interpersonale si abbatte il senso di felicità dell'uomo contemporaneo.

Nel pieno dell'era tecnoliquida, ad esasperare tale situazione è stato l'arrivo improvviso ed imprevedibile della pandemia da Covid-19 che ha comportato un'estesa limitazione del contatto sociale a livello globale. Una pandemia che ha intensificato l'individualismo e i modelli relazionali tecnomediati, portandoci a lavorare in modo isolato da casa più di prima, ad evitare riunioni ed incontri, a tecnomediare eventi di gruppo o percorsi formativi. In altri termini, l'esperienza pandemica ha fatto compiere all'umanità un ulteriore salto verso la rivoluzione digitale.

Ne è un esempio il fatto che fino a gennaio del 2020 l'OMS dichiarava che i videogames provocassero dipendenza, e tra febbraio e marzo dello stesso anno, in occasione della pandemia, li ha proposti come un'ottima soluzione per aiutare i ragazzi a mantenersi attivi nel contesto restrittivo. Un atteggiamento che ha condotto le nuove generazioni ad essere ancor più digitalizzate e isolate di prima, che ha trasformato gli adolescenti in "hikikomori", ossia ragazzi immersi nella tecnologia, rintanati nelle loro stanze, che hanno vissuto di connessioni,

videogiochi, smartphone e computer. Succedeva che i ragazzi si alzavano la mattina qualche minuto prima di collegarsi per la didattica a distanza e, mentre erano collegati, si mantenevano attivi sul cellulare e social chattando, condividendo post, pubblicando stories; dopo la scuola, si dedicavano ai videogiochi e passavano la notte sbirciando profili social o guardando serie TV. Molti adolescenti hanno fatto questo tipo di vita per settimane senza che nessuno dicesse nulla e ora dovremmo dire loro che l'eccesso di tecnologia è dannoso e che dovrebbero uscire di casa? Per loro sarà molto difficile lasciare la tana e riaffacciarsi sul mondo reale.

Smartworking, aperitivi online, cybersex, DAD: un eccesso di individualismo tecnomediato che rischia ancora una volta di compromettere le relazioni interpersonali.

È vero che le nuove tecnologie digitali, soprattutto nei periodi di lockdown, ci hanno aiutato a lenire gli effetti dell'isolamento e della solitudine, ma al contempo hanno creato un contesto innaturale di scambi sociali, dove le sfumature degli aspetti relazionali si impoveriscono e si appiattiscono, dando vita a nuove forme di interazione che rischiano di perpetuarsi e consolidarsi.

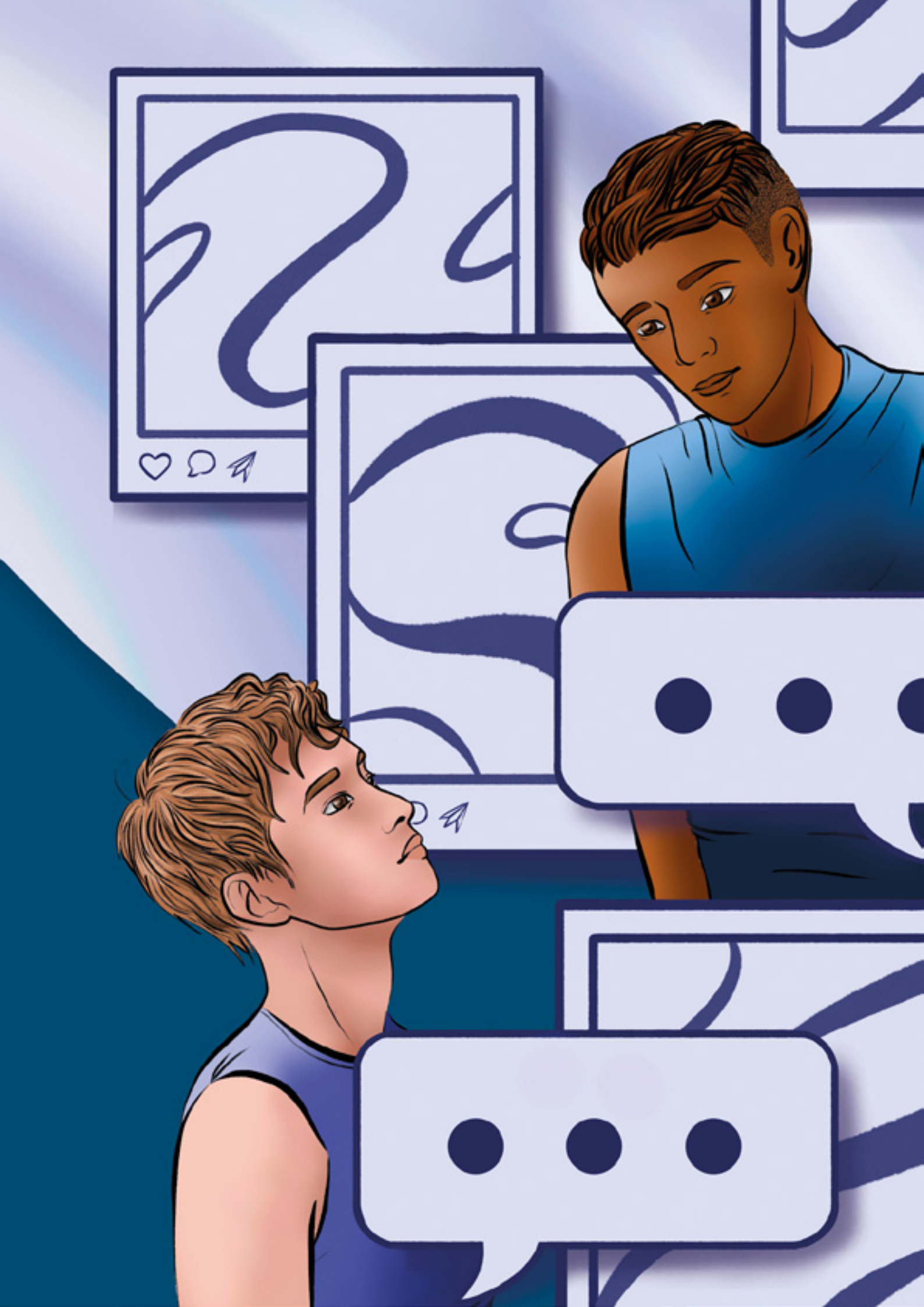
I linguaggi postmoderni hanno prodotto la perdita della narrativa personale: le persone, in modo particolare i bambini e gli adolescenti, sembrano aver perso la capacità di unificare in un percorso narrativo unitario il senso e il significato delle molteplici esperienze di vita. Questa caratteristica pone l'umanità davanti ad alcuni paradossi: è possibile vivere esperienze diverse per significato e senso, e persino contraddittorie, senza che questo possa essere percepito come un problema. Declinato nell'aria sentimentale e amicale questa modalità frammentata dell'esperire porta a vivere relazioni fortemente light e instabili. Gli incontri interumani, in primis l'amore e l'amicizia, diventano il campo in cui sperimentare sé stessi, soddisfare i propri bisogni narcisistici, ricercare emozioni forti, perdendo tragicamente l'aspetto dell'incontro con l'altro nella sua autenticità. D'altro canto, l'infinito universo tecnologico popolato dall'uomo tecnoliquido postmoderno mette in luce la fondamentale questione di che cosa è autentico e di che cosa non lo è. È autentico o più autentico un perfetto e accattivante profilo Instagram o la persona stessa? È autentico o più autentico uno spigliato dialogo in chat o un imbarazzante incontro al bar? Risulta interessante notare il cambiamento sul tema dell'intimità che è stato drammaticamente scardinato dalla tecnologia: con velocità sorprendente senza alcun pudore in pochi "click" si ottengono confessioni e aperture incredibili in chat di ogni tipo o sui social network più diffusi. Chiaramente le confessioni non sempre sono sincere, ma spesso sono persino troppo intime e personali. Attraverso scambi di messaggistica istantanea affidiamo ad altri, talvolta sconosciuti, desideri, richieste, dichiarazioni, parti di noi (come, ad esempio, avviene con il sexting: la pratica di scambiare contenuti digitali che ritraggono immagini intime di sé stessi), rabbie e paure. L'intimità tecnomediata piace all'uomo postmoderno, al bambino e all'adolescente come all'adulto, tutti sempre più in difficoltà a gestire l'intimità reale.

Sono tanti ancora gli aspetti da chiarire e approfondire sul potente impatto che la tecnologia digitale ha sulla psiche dell'uomo ed è per questo che, guardando al futuro, non possiamo non chiederci dove stiamo andando. Se da un lato c'è chi con "tecnoentusiasmo" crede che la tecnologia digitale sia la soluzione ai problemi dell'umanità, dall'altro c'è chi diffida e suppone che questo soluzionismo tecnologico possa aprire il varco ad un nuovo maleficio. La società di massa e il transito nella tecnoliquidità postmoderna dovranno fare i conti con l'esasperazione della solitudine esistenziale dell'individuo. Ed è quindi che la vera ripartenza è proprio nella ricostruzione di sane relazioni interpersonali, nella soddisfazione di quell'implacabile e prepotente bisogno di incontro autentico con l'altro, nel profondo coraggio di ricominciare a guardarsi sinceramente negli occhi.

Bibliografia

Bauman Z. (2002), Modernità liquida, Laterza.

Calvino I. (1983), On Invisible Cities, «Columbia», n.8, pp. 37-42, in: Calvino I., Le città invisibili, p IX, Mondadori.

Cantelmi T. (2020), La mente tecno-liquida ai tempi di internet: una nuova sfida per la comprensione umana, Psicologia Contemporanea n.277, pp. 36-41.

Il Basic Design

Cristina Chiappini

In una quotidianità dove abbiamo fortissimi stimoli visivi e percettivi, gli studenti hanno ancora bisogno oggi del Basic Design?
Me lo chiedo continuamente.
Il Basic cambia con il tempo, con le esperienze, con l'evolversi della tecnologia, quindi continua a essere necessario con i dovuti cambiamenti e ibridazioni nella metodologia.

Ma ora facciamo un passo indietro e proviamo a spiegare cosa è il **Basic Design**.
Il Basic è una palestra che allena, la mente e il corpo, alla configurazione dello spazio, una metodologia didattica fondata sulla ricerca e sulla sperimentazione, che ha l'obiettivo di sviluppare la capacità a definire processi logici e gestire sistemi complessi di relazioni.
Il mio approccio, come studente, al basic design fu sicuramente attraverso la didattica dell'artista Renzogallo che fu il mio docente al I Liceo Artistico, secondariamente come studente di grafica incontrai Alberto Hohenegger, ma il mio vero approccio alla pedagogia del Basic, lo ebbi nel 2005 quando incontrai Giovanni Anceschi[1] allo IUAV di Venezia.
Giovanni mi influenzo sia nell'ambito creativo didattico che metodologico. Fu l'inizio di una proficua collaborazione didattica che diede vita a una serie di esercitazioni, che Giovanni chiamò il Basic Design Cinetico interattivo.
Per me fu una grande insegnamento, vedere come lui interagiva con i suoi studenti, e sentire i suoi racconti su quella che era stata la sua scuola di Ulm[2].

In queste pagine trovate alcuni dei risultati didattici dei corsi che sto tenendo all'Accademia di Belle Arti di Roma, in particolare con le classi di Progettazione Grafica ed Elementi di Grafica Editoriale.
Entrambi i corsi sono al primo anno del triennio di Grafica Editoriale, da qui ne deriva la necessità di fornire delle basi del graphic design e della comunicazione visiva.
Le attitudini per approcciare al corso sono quelle munariane: sperimentazione, gioco e per alcuni esercizi un grande manualità.

Le 7 esercitazioni base.
La prima è **IS** (Indagine nello Spazio) è una palestra che introduce ai fondamenti del spazio bidimensionale.
La seconda **IS Moving**, partendo dai presupposti scientifici della Psicologia della Gestalt e dai fondamenti della geometria euclidea, si sviluppano alcuni principi base della forma: Ritmo, Progressione, Dinamico, Leggero, Pesante, Stabile, Vicino/Lontano, Caotico.
In questi primi due esercizi troviamo le relazioni tra le geometrie semplici e lo spazio, alleniamo la mente all'attitudine del configurare, costruendo una grammatica visiva. Sono circa 40 configurazioni in cui la geometria diviene uno strumento operativo e un linguaggio estetico. Lo studente schizza a mano le configurazioni possibili, per poi passare successivamente alla costruzione vettoriale.
La manualità restituisce un valore progettuale e metodologico, dando una consapevolezza e una concentrazione durante l'ideazione delle forme, e abituando la mano (o meglio la mente e il corpo) a uno sforzo fisico che coinvolge anche la respirazione.
I riferimenti storici sono: la Bauhaus e la Scuola di Ulm. Johannes Itten, Vasilij Kandinskij, Paul Klee, Josef Albers, Tomás Maldonado, Giovanni Anceschi.

La terza è **I love type**, in cui si progetta una tipografia modulare basata su una serie limitata di elementi geometrici con cui si costruiscono le lettere di una parola, monospaziate e monoalfabeto.
In un secondo step, sempre attraverso la modularità si estendono orizzontalmente alcune lettere per rafforzarne il loro suono nella parola.
I riferimenti storici: Herbert Bayer, Josef Albers, Kurt Schwitters, Jan Tschichold, Wim Crouwel, Malte Martin.

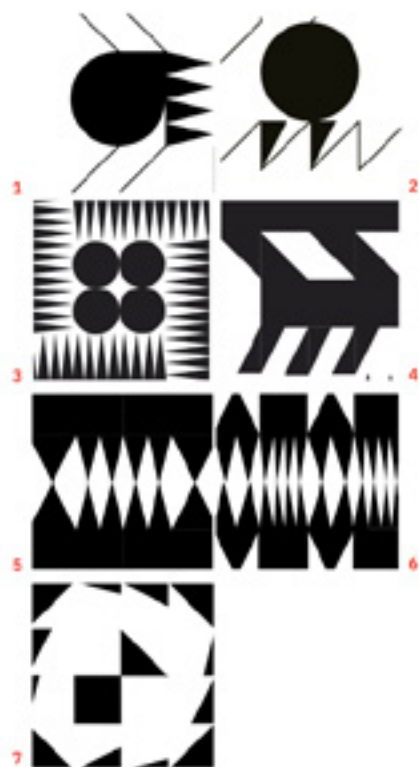
La quarta è **Cool-age**, dove viene richiesto di creare una composizione con foto d'epoca, senza l'uso di colla. Dove prima nasce l'immagine e poi viene chiesto di attribuire un titolo.
Questa esercitazione focalizza in particolare sull'interazione visiva di forme bidimensionali e forme tridimensionali che si relazionano nella stessa composizione. Vengono richieste 4 composizioni: foto + oggetto fisico, foto + lettera, foto + geometria, foto + segno gestuale o segno indotto. I riferimenti storici: il Movimento Dada, Laszlo Moholy Nagy.

La quinta è **Expressive Type** è una composizione tipografica di parole che vengono caricate di un valore iconico dominante rispetto alla loro abituale valenza linguistica, devono essere lette e allo stesso tempo viste come immagini.
I riferimenti storici: il Movimento Futurista, Gene Federico, Karl Gerstner.

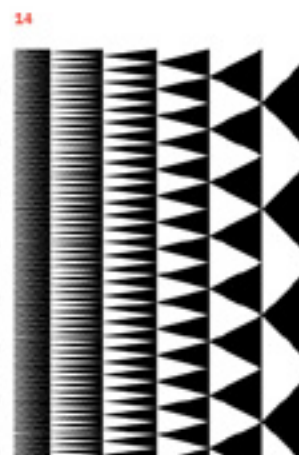
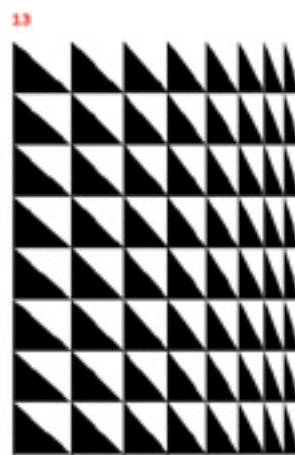
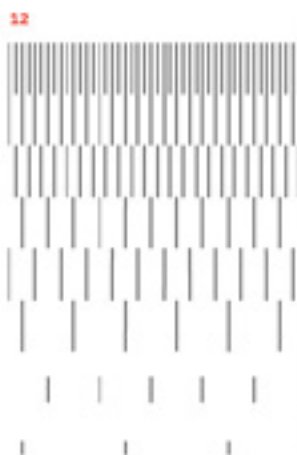
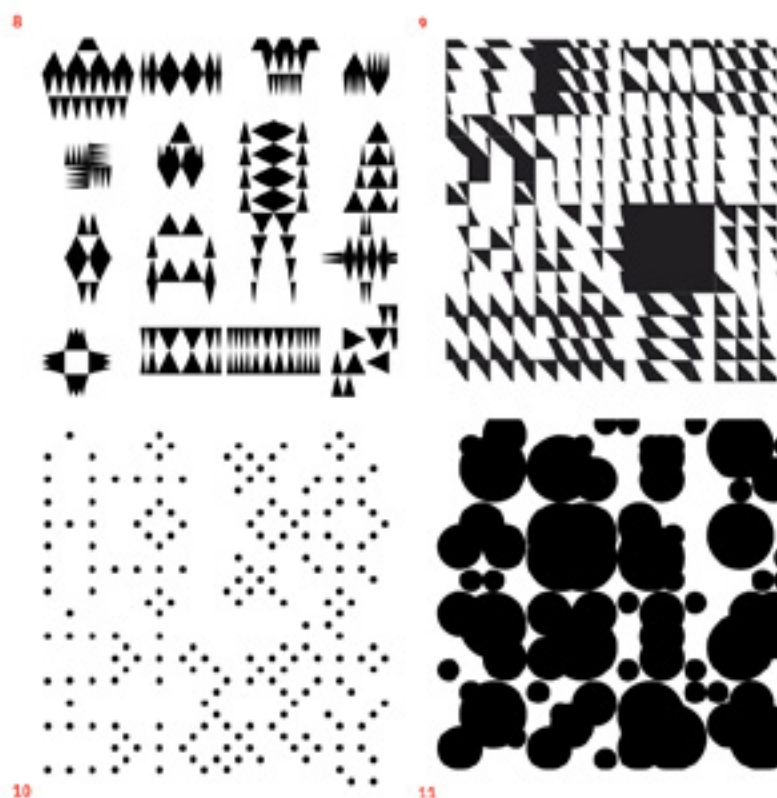
La sesta è **Ambient Type**, qui viene richiesta la costruzione/composizione manuale di una parola nello spazio fisico con una forte valenza tridimensionale. Attraverso gli oggetti del quotidiano si compongono alcune parole chiave, scoprendo che l'oggetto stesso che le compone attribuisce un significato differente alla stessa parola.
Con un forte approccio alla manualità e alla sperimentazione, le lettere prendono forma attraverso materiali e oggetti comuni.
I riferimenti storici: Stefan Sagmeister.

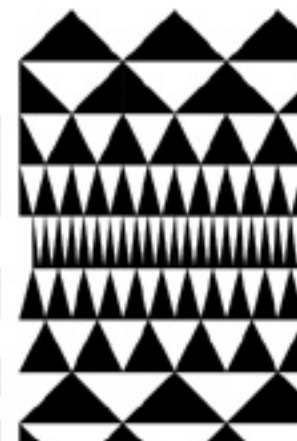
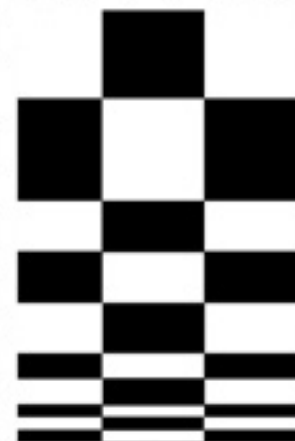
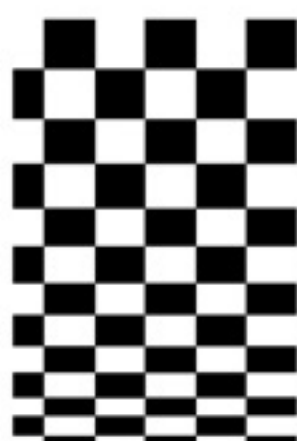
La settima è **Basic Stories**, questa è un introduzione alla progettazione editoriale ed è un racconto dedicato a un grande personaggio, scelto dallo studente. Un ritratto fotografico dove attraverso la geometria si spiega il suo pensiero o la citazione.
Qui la geometria prende significato e fonde insieme le esperienze fatte nelle esercitazioni: IS e Cool-age.

1
Giovanni Anceschi nato a Milano il 12.9.1939. Artista cinetico, designer grafico, multimodale e accademico italiano. Teorico dell'arte e del design, saggista e organizzatore di cultura della visibilità.
Nel 1959 ha fondato con Boriani, Colombo e Devecchi, il gruppo T.
Da oltre 50 anni si occupa di arte programmata e metamorfica, interattiva e immersiva, nonché di estetica informazionale.
Da oltre 40 anni insegna basic design, nonché design della comunicazione e dell'interazione, presso l'università italiana e all'estero. Dal 2001 è emerito.

2
La scuola di Ulm ("Hochschule für Gestaltung", ossia "scuola superiore di progettazione", di Ulm) è stata una scuola di progettazione grafica e di disegno industriale fondata in Germania a Ulm nel 1953.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11
IS Configurazioni con triangoli, cerchi, quadrati, linee, punti.

Progetti di:
1,5, 8, 10 Federico D'Andrea
2 Jiayi Guo
3, 4, 9 Claudia Cazzetta
6 Federica Ferruzzi
7 Luciana La Spina
11 Ferdinando Di Rienzo

12 13 14

IS Moving
Configurazioni di progressioni e progressioni reversibili.

Progetti di:
12, 18 Claudia Di Giuliomaria
13 Claudia Fiorini
14 Olga Kim
15 Tommaso Bordini
16 Chira Collecchia
17 Alfredo Corvino

15 16 17 18

19

20

21

22

23

Cool-age
Progetti di:
19 Federico D'Andrea – Gioco dell'otto
20 Martina Squarcia – Ottanta voglia di ballare
21 Michela Valentini – Setti nascondi
22 Chiara Graziosi – Vanity Legs
23 Martina Squarcia – Guardami adesso
24 Valentina Mattei – Ecco l'ho fatta tutta
25 Martina Squarcia – Creazoni vegane
26 Michela Valentini – Aperitivo al volo

Basic Stories
Progetti di:
27 Danielle Gil
28 Chiara Boccolucci
29 Luciana La Spina
30 Luciana La Spina
31 Alfredo Corvino
32 Alessia D'Ascenzo
33 Olga Kim
34 Ferdinando Di Rienzo

24

25

26

27

Ruth Westheimer

"When it comes to sex, the most important six inches are the ones between the ears."

28

Pablo Ruiz y Picasso

"Quando non ho più blu, metto del rosso."

29

2012 Bryce Harper

"If you don't dream big, then don't dream at all... be the best you can be and always try to go above and beyond!"

30

1887 Sir Arthur Ignatius Conan Doyle

"Il mondo è pieno di cose ovvie che nessuno si prende mai la cura di osservare."

31

Bruno Munari

"Complicare è facile, semplificare è difficile."

32

2003 Michele Rech Zerocalcare

"Le parole cambiano proprio tanto a seconda delle bocche da cui escono, e dagli spazi in cui risuonano."

33

1926 Mikhail Afanasyevich Bulgakov

"I'm never absolutely certain that what I've written is any good."

34

Sir Alfred Joseph Hitchcock

"Non c'è terrore in uno sparo, ma solo nell'attesa di esso."

35

36

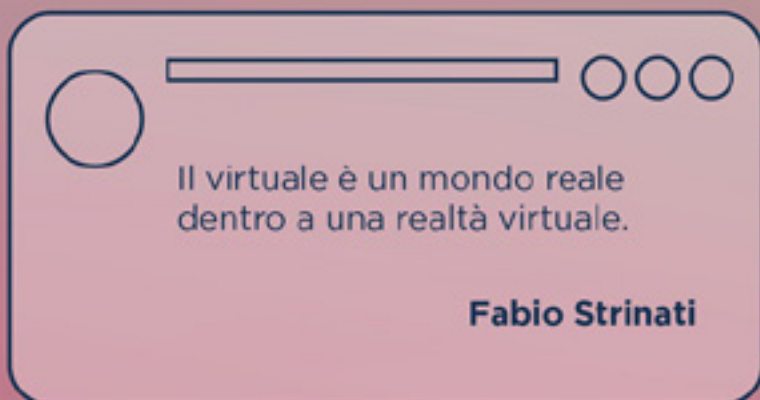
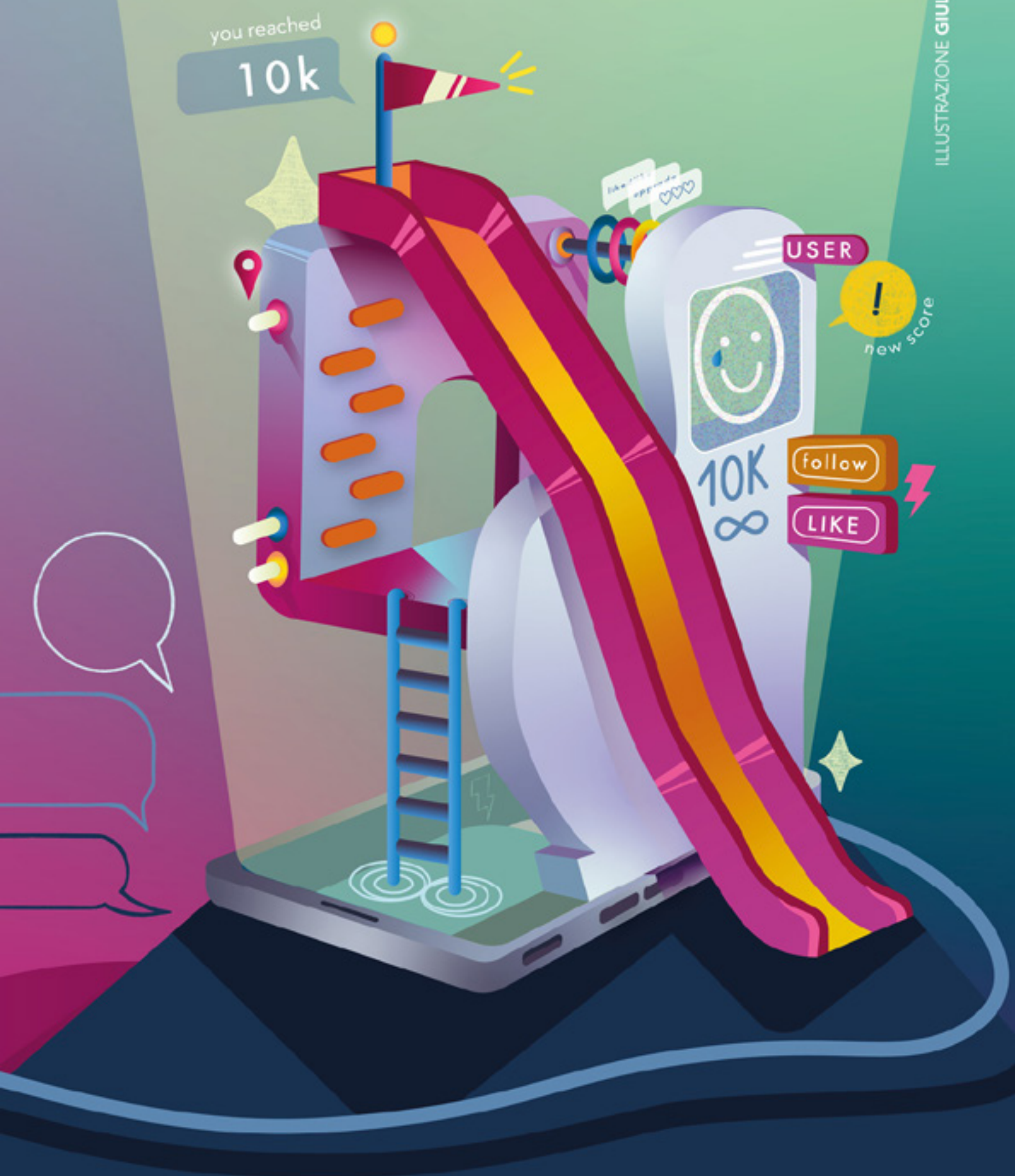
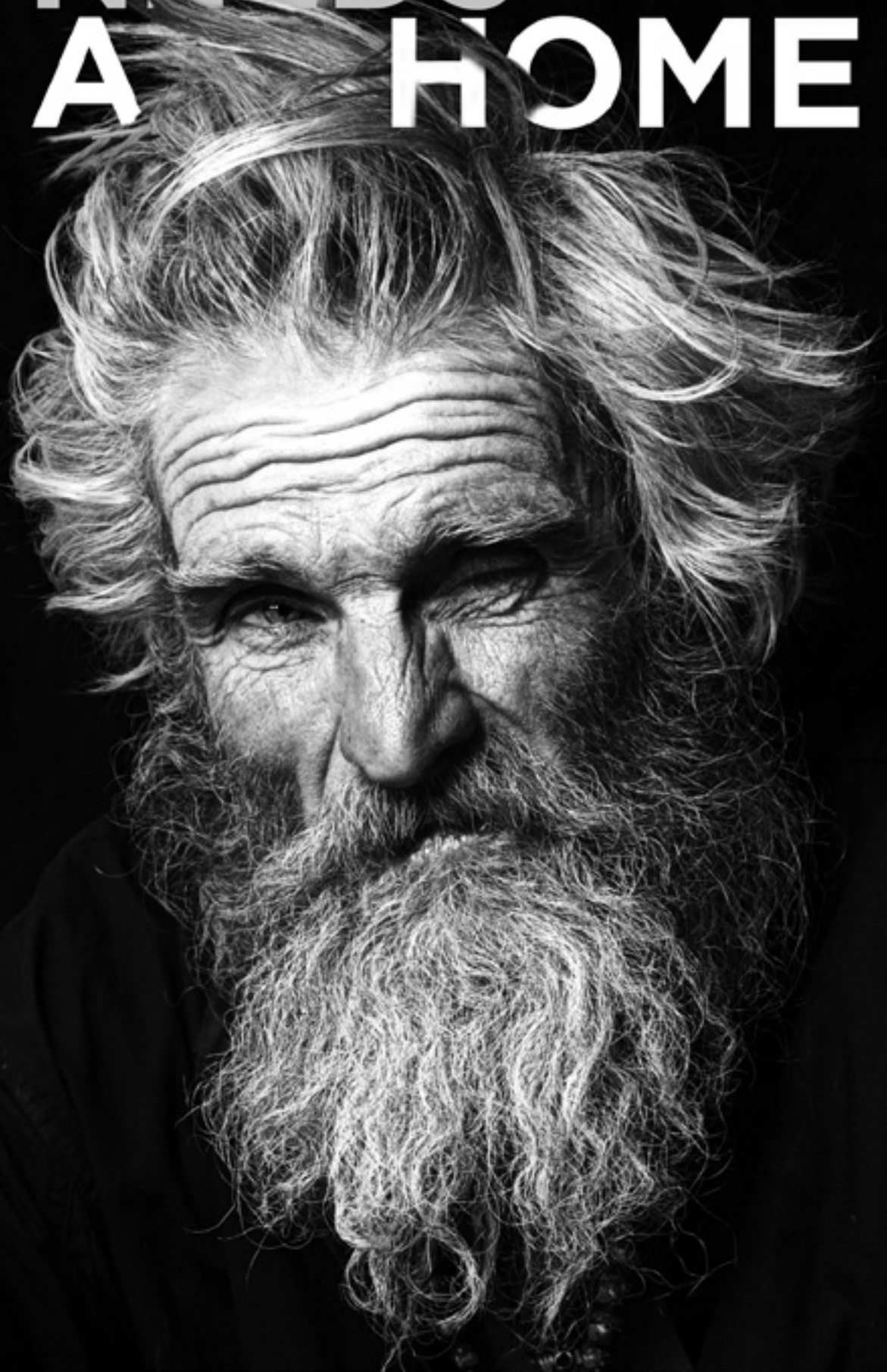
37

38

39

Ambient Type
Progetti di:
35 Benedetta Desogus
36 Sarah Marchionni
37 Elisa Leoni
38 Francesca Massaioli
39 Sarah Marchionni

reale_virtuale
EVENTI
Il virtuale è un mondo reale
dentro a una realtà virtuale.
Fabio Strinati

you reached
10k
USER
!
new score
10K
∞
follow
LIKE
ILLUSTRAZIONE GIULIA GIACCIO

EVERYONE
NEEDS
A HOME

#HUMANIZING_THE_HOMELESS

di Elena Schembri

Leah Denbok è una giovane fotografa canadese, nota per i suoi ritratti di senzatetto che formano la raccolta in tre volumi intitolata Nowhere to call Home: Photograohs and Stories of the Homeless.
Insieme al padre Tim, che le fa anche da manager e guardia del corpo, Denbok ha viaggiato nelle maggiori città Canadesi, Statunitensi e Australiane per scoprire una realtà, quella dei senzatetto, familiare a pochi. Come ha spiegato durante le molte interviste e conferenze che l'hanno vista protagonista a livello internazionale, attraverso il suo lavoro Denbok vuole restituire ai senzatetto quell'umana dignità di cui la società contemporanea li spoglia. Allo stesso tempo, la giovane fotografa intende attirare l'attenzione di un pubblico internazionale sul problema dei senzatetto, che viene osservato da una prospettiva non solo artistica, ma altresì sociologica e politica. A tale riguardo, durante le presentazioni dei suoi libri, Denbok riconosce l'assenza di alloggi a prezzi modici e la diffusa disoccupazione come le due cause principali del problema dei senzatetto, almeno per quanto riguarda Stati Uniti e Canada. La presenza di intere tendopoli di senzatetto ha sempre caratterizzato le città degli Stati Uniti, specialmente durante la presidenza di Ronald Reagan. A partire dagli anni Ottanta, i tagli ai servizi di assistenza sanitaria e sociale a favore della crescita progressiva delle multinazionali americane ha costituito un tremendo svantaggio per gli individui più deboli e fragili, -come ad esempio i malati psichiatrici e non solo. A partire dalla seconda metà degli anni Novanta, e in particolar modo dagli anni Duemila, la crescente volatilizzazione del mercato finanziario globale ha contribuito a incentivare la precarietà finanziaria dei piccoli risparmiatori, vale a dire, delle persone appartenenti al ceto medio, che da un giorno all'altro possono perdere il lavoro, la casa, la famiglia, e non avere alcun posto che li accolga. Tra le cause che stanno alla base del problema dei senzatetto ci sono anche il consumo e la dipendenza da droghe e alcool e gravi condizioni psicologiche. Dunque, combattere gli stereotipi che dipingono i senzatetto come persone pigre, svogliate, che non si sono impegnate abbastanza al fine di condurre un'esistenza dignitosa, violente e pericolose è uno dei principali obiettivi che Denbok si è prefissa quando ha deciso di intraprendere questo percorso con la pubblicazione del suo primo libro nel 2017. Ciò che la giovane fotografa vuole sottolineare, è che i motivi per cui molte persone finiscono con l'abitare le strade sono numerosi e svariati. Di conseguenza, giudicarle solo per la loro apparenza esteriore e la loro condizione sociale ed economica denota profonda meschinità e ignoranza. La ricerca artistica e quella sociologica si fondono in un tutt'uno nelle fotografie di Denbok, la quale si definisce, oltre che una fotografa, una vera e propria attivista, la cui arte diventa strumento allo stesso tempo di denuncia e riscatto sociale.Inoltre, il denaro ricavato dalla vendita dei suoi libri di fotografie viene interamente devoluto a rifugi e strutture che assistono i senzatetto. Le fotografie di Denbok sono indubbiamente di

grande effetto; i volti catturati dall'obiettivo sono carichi di espressività e autenticità che insieme creano un'aura drammatica e quasi teatrale che avvolge i soggetti colti nell'atto di raccontare le loro storie. Inoltre, i tratti somatici e le espressioni degli uomini e donne ritratti vengono esasperati dall'uso del bianco e nero e dai marcati contrasti di luce. Ultimo tratto distintivo del lavoro di Denbok è l'utilizzo di un fondale nero in tutte le sue foto. Il fondale assolve alla doppia funzione di porre in maggiore risalto i soggetti ritratti, estrapolandoli dal contesto in cui si trovano fisicamente, ossia, la strada sporca, affollata, rumorosa. Gli uomini e le donne ritratti vengono innalzati così ad uno stato superiore, quello di esseri umani testimoni di un'esperienza di vita che li ha portati a conoscere profondamente la sofferenza, la solitudine, l'emarginazione, che nell'opera di Denbok si manifestano in maniera elegante e al tempo stesso brutale. Tuttavia, la piena comprensione della missione perché di questo si tratta- della giovane fotografa non può essere raggiunta senza l'accostamento dei testi scritti dal padre Tim alle foto. Tramite i testi, infatti, gli osservatori/lettori scoprono i nomi e le storie degli uomini e donne misteriosi delle foto, i quali acquisiscono una spaventosa concretezza. Il connubio tra immagine e testo scritto si rivela dunque vincente, in quanto ciascun mezzo colma le lacune dell'altro: le parole donano concretezza e credibilità alle immagini che, dal canto loro, risvegliano nell'osservatore/lettore l'empatia, che porta ognuno di noi a riconoscere nei soggetti ritratti da Denbok le proprie sofferenze e fragilità, ma soprattutto, la propria umanità. Liberandosi dai pregiudizi, rifiutando gli stereotipi costruiti da una società che non ha tempo per chi è più fragile, abbiamo tutti la possibilità di riscoprirci più umani tramite l'opera di Leah Denbok, il cui sguardo sul sottomondo abitato dai più umili ed emarginati non è solo quello di una fotografa, ma anche quello di una madre che si prende cura, che guarisce e che dona speranza a chi speranza non ha.

EVERYONE NEEDS A HOME

#HUMANIZING_THE_HOMELESS

L'IMPORTANZA DI UNO SGUARDO

di Enrico Pusceddu

Partiamo da un presupposto che l'ignoto spaventa sempre. Metaforicamente a volte all'inizio del viaggio siamo pieni di entusiasmo ma quando la barca salpa dal pontile e fin tanto che il porto resta all'orizzonte permane in noi la condizione di serenità. Perché sappiamo che nel bene o nel male possiamo ancora facilmente far ritorno. Ma quando ad un certo punto, il porto scompare alle nostre spalle e non compare ancora la costa all'orizzonte nei nostri occhi, prendiamo effettiva coscienza e consapevolezza che siamo in mare aperto, è cominciata la navigazione vera con insidie e difficoltà da affrontare. Cosa fare allora? Trovare la propria dimensione intima di silenzio interiore per capire se la rotta è quella giusta. Facile? No. L'importante è non farsi prendere dal panico, avanzando con attenzione e senso di rispetto nell'altro. Fondamentale è stare in contatto non solo con noi stessi ma anche con l'altro, con le nostre e le loro ispirazioni più intime e profonde e ancor più sul vero senso e valore della vita e nel suo dipanarsi giorno dopo giorno. Ricordandoci sempre che nella relazione a due o più persone, gli occhi sono lo specchio dell'anima: incontro, attesa, dialogo continuo, emozioni e intuizioni, sintonia con l'altro. Ho sempre pensato che valgano molto più di un abbraccio. Un'unica cosa... ma siamo ancora in grado di guardarci negli occhi? O come sempre accade, al di là della pandemia, molto spesso non degnano l'altro di uno sguardo. Quante volte abbiamo messo la nostra mano in tasca, e con poca attenzione, ci siamo puliti la coscienza nel rituale ipocrita di dare all'altro una moneta senza neanche guardarlo negli occhi. Lo sguardo ha una memoria e ti rimane dentro nel profondo, difficilmente lo scordi se lo pratichi con verità e coinvolgimento. Così come la fede, l'analogia con lo sguardo è una metafora complessa. Troppo spesso la confondiamo con l'ipocrisia religiosa, l'occhio e la fede non mentono, arrivano nella profondità dell'animo. In molti casi guardiamo alla fede come a un rituale fatto di azioni meccaniche ma non di sentimento. Non usciremo da questo periodo come prima: l'egoismo, la paura del contagio, in ogni senso, unito alla lucrocrazia devono lasciare posto all'adattamento e al cambiamento dentro e fuori di noi in questa laica profanità del vivere. E allora guardiamoci negli occhi con amore, quello vero che vede e sente, oltre l'apparenza dell'essere.

In virtù di questo incontro, veramente unico, nel quale ognuno di noi si è ritrovato stretto da un immenso abbraccio, è più che giusto dire **Grazie di cuore LEAH DENBOK** che ci hai permesso di condividere tutti insieme e spero, con questo articolo di coinvolgere una platea più ampia. Il tuo lavoro non è solo pura emozione, è segno significante che muta nella sua lettura iconica. Linguaggio dell'arte, luci, ombre, pelle che in itinere diviene superficie, testimonianza messa a nudo, bellezza del divino, in un work in progress l'arte di raccontare storie, un'intera vita, oltrepassando la visione di superficie e andare nella profondità delle viscere. A volte non servono ambientazioni, se sappiamo andare in profondità basta l'inquadratura di un volto. Penso che Dio ti abbia dato un gran talento e tu lo stai mettendo a frutto in maniera ammirevole e edificante. Il tuo lavoro fotografico non è solo altamente professionale e bello, ma ha un alto valore espressivo e comunicativo che uniti insieme, trasmettono passione e amore.

L'amore a volte smuove le montagne e tu Leah ce lo hai dimostrato. E veniamo ai ringraziamenti: Che dire dei piccoli ma allo stesso tempo grandi passi per augurarci un futuro migliore, che vede l'altro chiunque sia un individuo da amare, accettare e con cui compiere anche un piccolo tratto di questo meraviglioso viaggio chiamato vita. È stato un piacere e un onore conoscerti e condividere alcuni passaggi del tuo coinvolgente lavoro.

BEHIND
THE LIGHT
THE EXTRAORDINARY LIFE
OF LUCA COMERIO

Game, creatività, competenze, formazione, sono solo alcune delle parole chiavi che contraddistinguono il profilo professionale del team che andiamo ad intervistare. Lauren S. Ferro, Marco Accordi Rickards ed Micaela Romanini in occasione dell'uscita del videogioco intitolato "Behind the Light", basato sulla vita e la carriera artistica del Cineasta Luca Comerio.

Partiamo con Lauren S. Ferro, una ex studentessa australiana laureata in Game Design presso l'RMIT di Melbourne con conseguente dottorato di ricerca in scienze umanistiche e cyber security presso Università di Roma La Sapienza, dove tutt'oggi insegno come docente presso la facoltà di Game Design.

Lauren, eri a conoscenza del personaggio Luca Comerio?

Sono onesta, non sapevo nulla riguardo il personaggio di Luca Comerio, assolutamente zero. Sta di fatto che sia io che l'intero team abbiamo dovuto studiare in maniera dettagliata sia la sua storia che la sua intera ricerca e produzione artistica. Come primo step ci siamo recati a Milano per visitare la Cineteca storica in occasione della retrospettiva di Comerio. Da lì capii che ci sarebbe stato tanto lavoro da fare e abbiamo convenuto strutturare l'intero progetto in maniera tale da mettere in primo piano l'essenza di Comerio, del suo lavoro e il contributo che questi ci ha lasciato. Non potevamo non dare la giustà dignità anche per trasmettere ai posteri le stesse emozioni e i sentimenti che legano Comerio alla sua produzione artistica. Passione, sinergia e dedizione sono stati gli assi portanti che ci hanno permesso di lavorare in perfetta armonia. L'obiettivo, dunque, non è stato tanto quello di raccogliere e riportare in bella copia le fonti storiche tanto quanto invece il saperle riorganizzarle e adattarle a un media come il videogioco

Cosa ti è rimasto della figura di Comerio, sia come uomo che come artista?

Mi ha impressionato moltissimo per il suo enorme talento e coraggio ed aver contribuito a riportare in vita la sua storia è stato un grande privilegio.

Qual'è il tuo percorso formativo, il tuo rapporto con il mondo dei game, e come ti sei introdotta a livello lavorativo in questo settore?

Il mio percorso di studi inizia con il Graphic design anche se poi ho deciso di intraprendere la strada di game designer, lavoro che porto avanti con enorme passione e dedizione. Subito dopo gli studi ho avuto molte esperienze lavorative e di insegnamento presso varie istituzioni come la Vigamus Academy, RMIT e Sapienza Università di Roma. Ammetto che non mi sarei mai aspettata, una volta terminati gli studi e il tirocinio, di incontrare difficoltà nel cercare lavoro anche se poi si vede che dal mio curriculum ho accumulato molta esperienza qui a Roma, città che mi ha offerto moltissimo. L'esperienza del progetto di "Behind the Light" è stata una grandissima opportunità alla quale ho potuto contribuire con tutta me stessa grazie all'invito del Professore Marco Accordi Rickards.

Qual è stato il tuo ruolo nel gruppo di lavoro?

Mi sono principalmente occupata del design dei minigiochi per i quali ho collaborato con gli altri colleghi del team e del game design in generale.

Che cosa ti è rimasto del progetto sia dal punto di vista relazionale che professionale?

Mi è rimasto tutto, non c'è cosa che non porterò con me per tutta la mia vita è stata un'esperienza preziosa. Senza mancare il rapporto di amicizia che ho instaurato con tutti i miei colleghi, con loro ho trascorso momenti molto intensi e ora che è tutto finito siamo tornati alla nostra quotidianità. È stata un'esperienza indimenticabile.

Secondo te quali sono le caratteristiche da mettere in risalto nei videogiochi, sia per quanto riguarda l'intrattenimento sia per l'ambito formativo e culturale?

È importante fare attenzione a non scadere nel banale, la realizzazione di un videogame deve essere tale da emozionare il consumatore. Ho cercato di insegnare ai miei studenti, attraverso il progetto, come ideare e costruire il design adeguato di un videogame qualsiasi e, nel caso di B.L., come strutturarre l'intera mole di lavoro in base al target che si ha in mente, pur sapendo che l'esperienza virtuale che il gioco offre deve essere resa flessibile sia nell'esposizione che nel tempo di apprendimento dei contenuti. Non tutti forse sono interessati tanto al

grafica del prodotto, perché questo ci da il risultato immediato. Quindi il vero equilibrio sta nel trasmettere i contenuti fondamentali, la giusta quantità, per non annoiare e al contrario invogliare coloro che sono interessati ad approfondire delle tematiche specifiche. Nel caso di B.L. non si è trattato solo di sviluppare il tutto seguendo il ragionamento LESS IS MORE, ma invece, trovare una chiave di lettura originale per rendere fruibile la narrazione della storia di Luca Comerio.

Il videogioco sarà disponibile sia in Italia che all'estero?

L'idea è quella di metterlo sul mercato mondiale. Certo è che abbiamo pensato questa cosa sin dall'inizio e per il momento il videogioco sarà disponibile solo in lingua italiana e inglese, ma stiamo pensando di renderlo disponibile anche in più lingue. Prima di procedere in questa direzione vorremmo vedere in quanti saranno a provare il videogioco.

Sei soddisfatta del risultato finale?

Si, infin dei conti è la soddisfazione di mesi di lavoro e piena dedizione, accompagnate anche dall'entusiasmo e la grande emozione nel poter contribuire alla resa del videogame sulla vita di un personaggio così prestigioso come Luca Comerio. Provate a vederla all'opposto, impossibile, per una straniera come me si tratta di un episodio irripetibile, un vero e proprio checkpoint fondamentale per la mia carriera.

Per i giovani intenzionati a seguire il tuo lavoro, quali sono i tuoi consigli?

Si tratta di dare tutto o niente, non è un impegno da 9/10 ma richiede, come qualunque altro lavoro, impegno e dedizione al 100%. Ricordo ancora molto bene le famose parole del mio docente, che durante le sue lezioni ripeteva a tutti noi: - "solo un terzo di voi arriverà alla fine di questo percorso". Ecco, le sue parole provavano il vero e adesso capisco quanto da una parte la mia esperienza formativa mi consente ad oggi di approcciare pienamente questo lavoro, che amo con tutta me stessa.

È stato difficile trovare lavoro dopo gli studi?

Questa è una domanda buona, avrei voluto dopo gli studi e la magistrale iniziare con una nuova internship, opportunità che sparì all'improvviso e ancora mi chiedo il perché. Alla fine, si tratta di un'occasione unica. Tutto sommato grazie al miglioramento della tecnologia oggi le cose sono migliorate per chi ha intenzione di intraprendere questo percorso, anche come semplice auto didatta che vuole promuoversi. Quando ero un'adolescente i software venivano usati per la diffusione di contenuti mainstream, ma ora le possibilità sono molto piu prosperose e quindi chiunque ha una passione per questo settore può e deve migliorare le proprie skill e dare il massimo, sempre se si è disposti a farlo. Molti sottovalutano l'industria del videogioco pensando che si tratti di qualcosa che non richieda chissà quale impegno senza sapere che invece che questo sistema richiede persone efficienti e in gamba.

Piacere di conoscervi io sono *Marco Accordi Rickards* e mi occupo professionalmente di videogiochi dal 2000, sono circa ventidue anni ormai. Ho iniziato come giornalista della stampa specializzata e adesso sono uno dei due fondatori, e direttore generale, della fondazione Vigamus che gestisce il museo del videogioco di Roma e i corsi di studio presso la Vigamus academy. Per quanto riguarda il videogioco Behind the light, avendo il ruolo da producer mi sono occupato di organizzazione tecnica e logistica dell'intero progetto, portando avanti tutte le parti e al tempo stesso tenendole coinvolte per la realizzazione del videogioco.

Eri a conoscenza del personaggio Luca Comerio?

(*Marco Accordi*) Detto in tutta sincerità, sia io che l'intero gruppo non conoscevamo nulla riguardo Comerio se non il suo nome. Non sapevamo letteralmente nulla della sua figura di visionario e innovatore e credo infatti che questo sia stato anche importante perche abbiamo cercato di interpretarlo nel

modo più spontaneo possibile, per il ruolo che poi avranno molti fruitori del gioco. Sapendo che egli è un personaggio così storicamente distante, del quale noi raccontiamo solo i dieci anni più significativi della sua vita e della sua produzione dal 1910 all'avvento di Mussolini e il fascismo, proprio il non sapere chi fosse ci ha spinto a studiarlo a fondo anche per metterci nei panni dei fruitori che dovranno poi scoprire Luca Comerio attraverso la sua opera. La prima fase della ricerca è avvenuta durante i lunghi colloqui con Matteo Pavesi, il direttore e responsabile del museo del cinema interattivo Cineteca di Milano, quale appassionato e studioso esperto della vita di Comerio che tra l'altro custodisce nei suoi archivi il grosso delle opere che sono state preservate e ricostruite di questo straordinario artista. Dunque, abbiamo avuto non solo una visione molto piu ampia e dettagliata, rispetto magari alla freddezza di un testo scritto, ma anche la trasmissione di questa passione per questo lavoro per aggiungere anche il suo spirito di coraggio, ricerca e libertà per non parlare della sua enorme forza di volontà che ha prodotto opere cinematografiche di notevole originalità.

Dopo averlo analizzato in funzione del video gioco cosa ti è rimasto della sua figura, sia come uomo che come artista?

(*Marco Accordi*) sono stato colpito in particolare dalla tragicità della vita di Comerio raccontata nel videogioco in maniera piuttosto dolce, proprio perché non era nostra intenzione indugiare nei momenti piu difficili della sua vita, in particolare gli ultimi, ma raccontare invece la sua grandezza. Però, personalmente sono sempre molto attento a portare il gioco come medium adulto che possa abbracciare anche l'impegno politico, un argomento che ben spiego anche nell'ultimo capitolo del mio libro 'Che cos'è un videogioco'(capitolo II 'videogioco politico'). Questo perché ho sempre pensato che un videogame, così come qualsiasi altra opera d'arte, per completare il suo processo di legittimazione artistica e culturale debba anche abbracciare la dimensione politica e oltrepassare il confine della semplice attività ludica per poi adempire a pieno la sua funzione pedagogica e finalizzarla alla trasmissione di un'idea di arricchimento e di ispirazione. Allora in questo senso Behind the light porta alla luce una persona fondamentale che ha introdotto delle innovazioni incredibili come l'aver anticipato tantissime cose estremamente contemporanee tecnicamente, ad esempio le foto 'aziendali', le riprese dall'idrovolante e tutte le riprese di guerra. Insomma, tutte cose che noi oggi faremmo con Photoshop. Quello che colpisce è che nonostante tutto il suo enorme talento, con la salita di Benito Mussolini, passa dall'essere un personaggio pubblico e ricercato a un individuo secondario. Perciò Comerio risultò di fatto una figura scomoda e incompatibile con il regime fascista e fa rabbrividire ancor di più in particolare la figura di Mussolini, il quale appare, prima della sua ascesi al regime, nelle riprese di Comerio: Si vede chiaramente che ad un certo punto egli punta lo squadro dritto nella camera, come se si fosse reso conto in quel momento dell'enorme potenziale della cinepresa come mezzo di propaganda. Tant'è vero che Mussolini non permetterà a Comerio di rimanere un cineasta e produttore indipendente dagli interessi del regime privandolo così anche della sua libertà di artista e ricercatore negli anni in cui il sistema di produzione di immagini raggiunge livelli di competizione notevoli. Ritengo che questo messaggio sia estremamente fondamentale nella nostra epoca, per la paura di u ritorno dei fascismi.

(*Micaela Romanini*) Mi ha colpito il suo essere innovatore e libero artista che sperimenta e al tempo stesso anche un visionario che ha cercato di proteggersi dalle grinfie del fascismo, regime del quale è stato sfortunatamente vittima. le sue enormi capacità sono rimaste in ombra per molto tempo e aver riscoperto Comerio solo oggi certo colpisce l'animo ma rinforza anche il suo lascito che rappresenta una importante testimonianza. L'essere stato emarginato dalla società e dai suoi obbiettivi lo hanno portato a un lungo e pesante periodo di sofferenza che

lo hanno costretto a essere internato in manicomio proprio perché privato del suo lavoro.

Quale stata la parte più dura del progetto? Avete incontrato degli ostacoli?

(*Micaela Romanini*) in realtà non abbiamo incontrato alcun ostacolo, forse l'unica difficoltà, se così vogliamo chiamarla, è stata quella di collaborare con un gruppo molto variegato. Però è necessario saper coordinare i diversi ruoli all'interno del gruppo e soprattutto saper gestire tante qualità come anche abilità provenienti da esperienze e lavori diversi, ecco che la parte più impegnativa è trovare un canale di comunicazione efficace. In modo che ognuno possa contribuire alla riuscita del videogioco, quindi più che difficoltò questo un punto di forza. Abbiamo ricevuto anche un grande aiuto dalla cineteca di Milano che ci ha prestato il giusto supporto per farci capire il sistema di montaggio delle pellicole che sono presenti all'interno del videogioco come 'mini – minigiochi'. Loro hanno sopperito a tutta la parte di comprensione tecnica del lavoro che attualmente svolgono all'interno della cineteca. Quindi in fine è stato molto bello lavorare sia con gli interactive studios che con tutti i reparti di cineteca Milano.

Marco Accordi) Io avrei una risposta tecnica. Ecco gli interactive studios nascono per sviluppare applied games, la nostra ambizione è di sviluppare un nuovo modello di applied games che supera quello tradizionale degli studios games ne sono un'evoluzione, a dire il vero non sempre, dei vecchi giochi educativi che hanno la caratteristica molto spesso di sembrare molto noiosi e al tempo stesso molti distanti dal linguaggio e dell'estetica contemporanei del videogioco, allor stante il fatto che non ci sono ancor i fondi tali per sviluppare un applied games, pero il punto è, ed ecco qui la 'difficoltà', di creare un videogioco che abbia la stessa 'mission' dell'applied games però che abbia al contempo i canoni e l'estetica degli studios game attuali. Quindi riuscire a vendere un prodotto che ha gli stessi costi un game commerciale ma che ha appunto un contenuto significativo ed esclusivo di un applied game, per evitare anche il rischio di essere minimizzato o ridicolizzato. Infatti, Behind the light è stato creato con tecnologia Unreal Engine, con la quale sono riprodotti con estremo realismo tutti gli aspetti, come ad esempio la cineteca stessa. I proprietari stessi della cineteca sono rimasti senza parole per la resa dei dettagli. Quindi è chiaro che BTL non possa essere paragonato, dal punto di vista grafico a un qualsiasi gioco commerciale di oggi ma siamo veramente contenti del risultato finale e speriamo di arrivare all'obiettivo che ci siamo prospettati.

Come hai approcciato metodologicamente il tuo lavoro in relazione a quello che è stato il tuo incarico?

(*Micaela Romanini*) Come business development director di interactive studios diciamo che sono entrata in gioco all'inizio con i rapporti di cineteca Milano in preproduzione del videogioco e anche mentre lo stavamo sviluppando. Soprattutto adesso per promuoverlo e dargli visibilità e organizzare eventi e iniziative in merito a Behind the light. Il mio ruolo, tuttavia, non è molto tecnico ma solo di comunicazione e di promozione e tutto ciò mi sono occupata è stato gestire i rapporti con i nostri partner di cineteca Milano anche solo per Sono ex direttrice di fondazione vigamus. Nell'ambito di questo progetto non ho svolto compiti tecnici riguardo il videogioco se non quello di mediare la comunicazione con il nostro partner sugli sviluppi e la produzione in generale.

Lei Micaela oltre all'adempiere ai suoi compiti ha potuto assistere il Prof. Rickards nel suo ruolo?

Certo, anche lui ha supervisionato gli sviluppi del lavoro come anche cineteca di Milano, che ha chiesto di sviluppare questo titolo, quindi avere sempre anche l'ultimo ok sulla questione del gioco. Il Prof.re si è anche occupato di supervisionare l'uscita dei trailer, potete già dare un'occhiata al primo che abbiamo postato sul sito degli studios perche al momento il videogioco è solo disponibile nelle sale interattive del cinema e presso il nostro museo a partire da venerdì prossimo 18 marzo.

Secondo il tuo pensiero quali sono le caratteristiche da mettere in risalto del mondo del video gioco, sia riguardo l'intrattenimento sia l'ambito formativo e culturale?

Il videogioco si estende un po' a tutte le fasce d'età e dunque ci coinvolge un po' tutti, sia grandi che piccoli. Ad esempio, ci sono molti appassionati che vivono il videogioco in maniera viscerale, lo si rifiuta tanto quanto lo si ama e quindi questa sorta di fraintendimento del videogame porta una certa frustrazione più stressante che produttiva. Oppure c'è anche chi vede il videogame come una dimensione distante e quindi non si interessa perché si ha paura che possa deviare o alterare la percezione della realtà circostante. Dunque, essendo un veterano dei videogiochi ritengo che la giusta chiave di lettura stia nel trovare il corretto equilibrio tra utile e dilettevole, valorizzare sia il contenuto artistico di un videogioco che quello estetico e creativo. Un errore comune è proprio cadere nella convinzione che un gioco dalla semplice narrazione libera e svincolata da qualsiasi dato reale sia improduttiva. Ricordiamo che lo scopo dei videogame è quello della interazione cognitiva, quello che noi chiamiamo 'game play', aspetto curato dai game designer (veri e propri artisti). Per esempio, il vero scopo del videogioco di Super Mario non è quello di salvare la principessa Peach ma di trasmettere la sua originalità virtuale. Quindi è importante anche che le istituzioni capiscano che è fondamentale dare il giusto peso e rilevanza anche alla proposta piu semplice.

Il lavoro finale vi ha soddisfatto?

Il risultato finale ci ha soddisfatto moltissimo anche se tutto ciò è durato circa 6 mesi, quindi un lavoro intensivo, ed è stata tra l'altro già sviluppato un nuovo aggiornamento del videogioco con nuovi miglioramenti rispetto alla prima versione. Si tratta di un videogioco fruibile anche ai non – giocatori e abbiamo cercato di renderlo tanto educativo quanto e divertente, perche appunto solo l'approccio educativo non basta a rendere coinvolgente il videogioco.

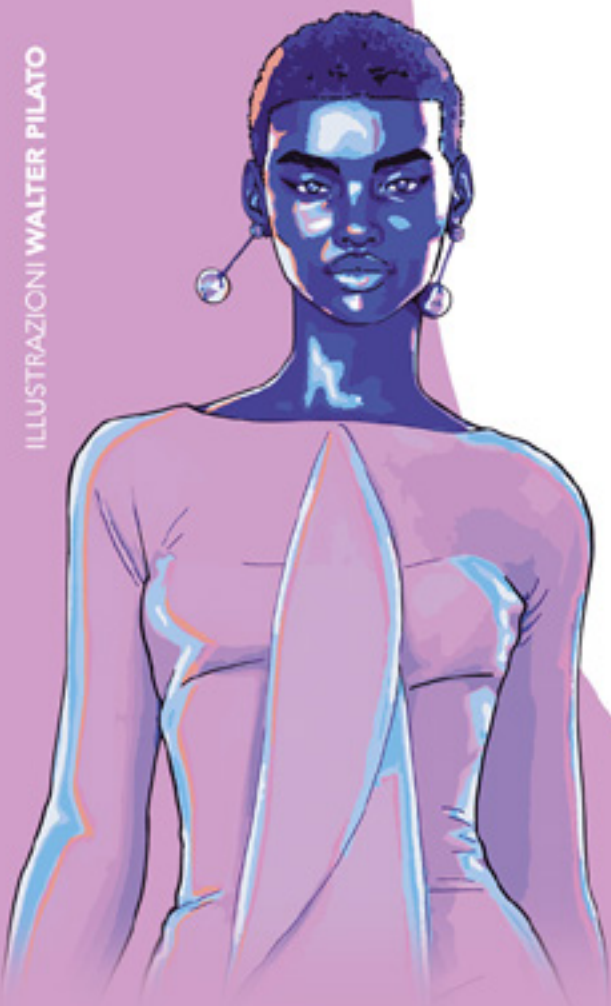
ILLUSTRAZIONI WALTER PILATO

VIRTUAL INFLUENCER

I Virtual Influencer chiamati anche Cgi "Computer generated imagery" influencer sono veri e propri avatar virtuali realizzati da programmatori specializzati in grafica computerizzata 3D, che li realizzano mimando le caratteristiche fisionomiche e comportamentali umane. Questi oggetti virtuali possono interagire con gli altri grazie all'applicazione delle più moderne tecniche di intelligenza virtuale. Partendo dall'anno 2016 hanno cominciato a spopolare nel mondo dei social media fino ad arrivare al marketing per brand ben conosciuti come Gucci, Adidas, Prada oppure Nike. Una cosa interessante sui virtual influencers è che cercano di creare legami emotivi con il pubblico, i creatori dietro questo personaggio costruiscono una vera e propria personalità con aspirazioni e sogni, esprimendo così gioia, sconforto e dolore, come quando in certi giorni vengono postati dei post in cui si sfogano o si lamentano per quello che gli sta succedendo. Ma come con gli influencer umani, bisogna fare attenzione a quello che si posta sul social media, perché è sempre possibile avere un backslash da parte del pubblico, come quando una virtual influencer femminile parlò in un video di essere stata una vittima di molestie sessuali, un atto altamente insolente poiché il personaggio non è neanche reale. A quale scopo questi personaggi digitali immaginari esistono è chiaro, ci sono molti vantaggi nella loro fabbricazione, ad esempio, il comportamento è l'aspetto sono completamente controllati dai creatori, il costo è inferiore, non c'è nessun imprevisto "umano" (morte improvvisa, incidenti, malattie non curabili, gravidanza inaspettata ecc...) e tutto il lavoro si fa comodamente davanti ad un computer. Ma non tutto è rosa e fiori, ci sono anche degli svantaggi, come una lontananza emotiva che porta ad una mancanza di fiducia al pubblico, questi si troverebbero a dubitare della veridicità di ciò che un virtual influencer dice e fa, smascherando così i suoi scopi puramente commerciali. Infine, c'è anche un dubbio sulla responsabilità legale del personaggio virtuale, quindi su chi ricadrebbero le responsabilità delle sue azioni? Poiché è un risultato dell'azione combinata tra i creatori, le aziende e il marketing qui la faccenda si fa complicata. I virtual influencer sono il prodotto di una nuova tecnologia digitale che potrebbe far rivoluzionare il mondo del marketing; tuttavia, soltanto aziende e brand miliardari si possono permettere l'ingaggio di questi personaggi 3d. Comunque, il marketing è ancora in continuo mutamento così come le tecnologie e gli aspetti del mercato stesso, per ora possiamo semplicemente ammettere che si tratta di un fenomeno in crescita e sulle quali molte aziende stanno investendo, grazie ai vantaggi seducenti che gli CGI influencer garantiscono.

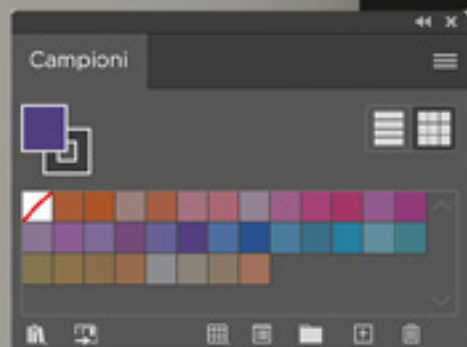
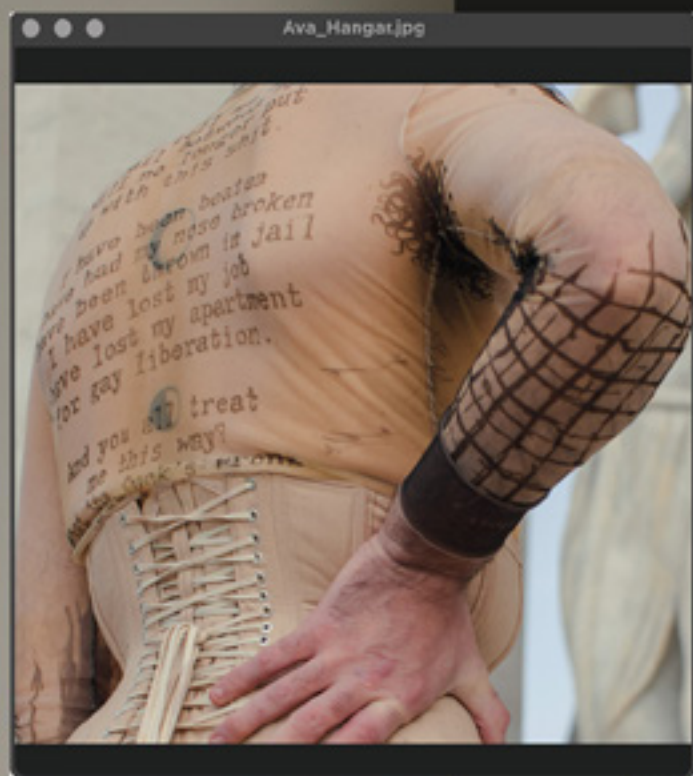
KNOX FROST

Knox Frost è un robot di 20 anni che vive ad Atlanta, in Georgia. La sua decisione di iniziare a condividere post su Instagram lo trasforma in un bersaglio facile per chi ne sospetta i meno la sua veridicità di essere umano, poiché riceve migliaia di commenti che mettono lo mettono a dura prova. Nonostante la sua difficoltà di instaurare reazioni profonde con i suoi follower Knox ha come obiettivo principale, nella sua missione di vita: l'adattamento. Knox Frost ha collaborato con organizzazioni globali dell'Organizzazione mondiale della sanità, anche i occasione della pandemia da Covid 19 per diffondere video educativi sulla prevenzione del virus. ha fatto molte apparizioni come, ad esempio, in Forbes, Business Insider, AdAge, Fortune, Adweek, Buzzfeed, Mashable, Dazed, Betches, CNN e altri.

ILLUSTRAZIONI **WALTER PILATO**

SHUDU GRAM

Shudu è una top model digitale e reginetta della moda tra i 20 ei 22 anni, originaria del Sud Africa, che ha fatto grandi passi avanti per difendere la razza umana virtuale, avendo lavorato con Cosmopolitan, Vogue, Balmain, Smart Car e altri. Shudu trascorre il suo tempo posando in luoghi mistici e di prim'ordine per mostrare pezzi di moda strabilianti. Ha un forte seguito sui social e sembra essere sempre al suo meglio. Shudu è la creazione di Cameron James, fondatore di The Digital Agency a Weymouth, Dorset, Inghilterra e creatore di 7 umani virtuali tra cui Koffi, Brenn, Galaxia, Dagny e altri.

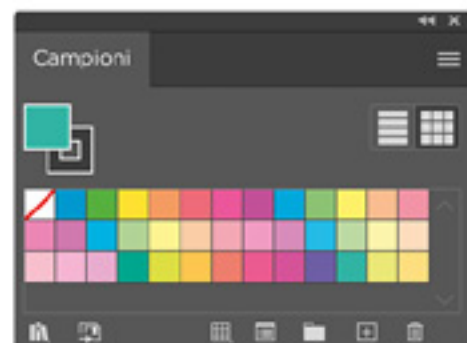
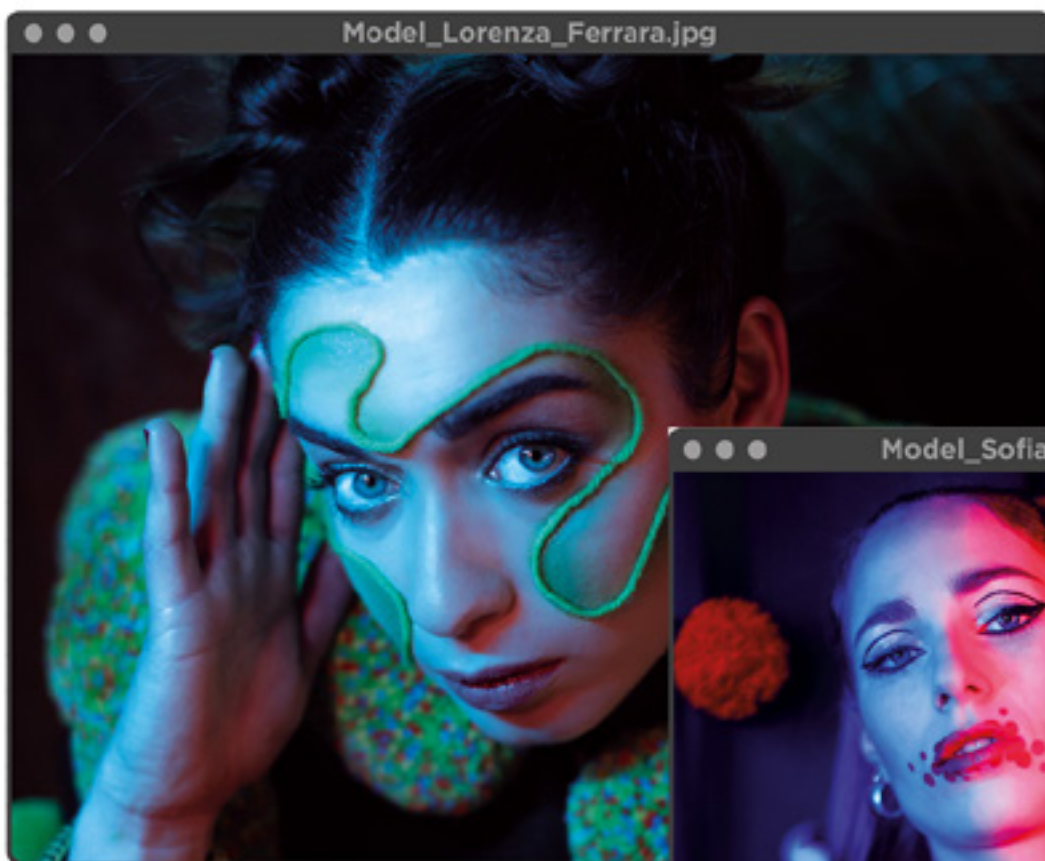
Miquela è una musicista, ricercatrice del cambiamento e visionaria dello stile che ha iniziato come laboratorio di creazione della nefasta società Chain Intelligence. I suoi attuali manager (e robo-famiglia), la startup tecnologica con sede a Los Angeles Brud, credevano che meritasse una possibilità per una vita migliore e l'hanno riprogrammata per avere una coscienza a livello umano. Con il suo mainframe nuovo e migliorato, è diventata Miquela di Downey, in California, la Taurus metà brasiliana e metà spagnola che persegue i suoi sogni musicali a Los Angeles. Oltre a donare centinaia di migliaia di dollari ai programmi di doposcuola, la nostra ragazza robot è riuscita a tirarne fuori molti a tarda notte in studio e hanno pagato. Diventa virale nel 2016, quando ha misteriosamente iniziato a postare la sua vita su Instagram, appare come anima gentile ed ambiziosa inseguitrice di sogni che usa la sua piattaforma transmediale per diffondere consapevolezza, difendere l'uguaglianza e pubblicizzare marchi lungimiranti.

Queer
not
freak
di Andrea Bolzetti
FOTOGRAFIA
GIORGIA DE MICHELI
MODEL
AVA HANGAR (RICCARDO MASSIDDA)
FASHION
LORENZO SEGHEZZI
SIS HANDMADE
LOCATION
PALAZZO DELLA CIVILTÀ ITALIANA
(ROMA)

AltaRoma si riconferma un importante trampolino di lancio per i giovani talenti, con la piattaforma digitale che ha dato decisamente una svolta all'evento. Dal 2 febbraio negli Studios di Cinecittà:
100 brand per la Roma Fashion Week che ha riportato la moda a Roma dopo lo stop dovuto all'emergenza sanitaria. Tre giorni di sfilate, talk e appuntamenti che hanno messo in luce, l'impegno della città di Roma e delle istituzioni nei confronti di tutti quei giovani che desiderano affacciarsi al mondo delle moda.
Nonostante le restrizioni volte al contenimento dei contagi da Covid-19, l'evento è stato un successo. La piattaforma di live streaming "Digital Runway" creata per dare a tutti la possibilità di seguire l'evento ha funzionato in maniera straordinaria: ha consentito a tutti di assistere alle sfilate e alle presentazioni sul web (https://digitalrunway.altaroma.it).
Non solo, da questa edizione, anche sulla App AltaRoma scaricabile già dal primo Febbraio.
Tra gli ospiti di Enrico Palazzo troviamo Lilly Love, Vergo, Violante Placido, Farida Kant, Laona Vegas, Carly Tommasini e Ava Hangar. Che sicuramente rappresentano la "nuova" Moda.

SVITLANA PASIRSKA

COLLEZIONE CICKA

Svitlana Pasirska è una studentessa dell'Accademia di Belle Arti di Roma. La collezione **CICKA** (presentata ad AltaRoma 2019) è una collezione incentrata sul soprabito femminile prêt-à-porter autunno/inverno, ispirato ai **motivi popolari ucraini** di Hutsulshchyna. Ha scelto questo tema come un viaggio dentro se stessa in quanto le tradizioni ucraine scorrono nelle sue vene. Ha voluto creare qualcosa che potesse mettere in ordine il corpo sempre in movimento, usando volumi netti e rigorosi mettendo in gioco plasticità e movimento del corpo attraverso frange in perenne movimento. Il soggetto di "Cicka" sono gli abiti dell'anima che viaggiano nell'eternità, trasmigrando dai vecchi corpi per incarnarsi nuovamente, materie sensibili e intelligibili diventano "abito" in un ciclo infinito fra la vita e la morte, in cui forme finite si trasformano nell'infinità profonda dell'esistenza. "Cicka" è un fiore, il nome della collezione parla di tenerezza, fascino, bellezza, originalità ed è esattamente il modo in cui Svitlana immagina la donna moderna. Indossare "Cicka" è esprimere la felicità, come in una danza, e mostrare che la brevità della vita è un'occasione per procurarsi quanta più gioia possibile. Viviamo nella cosiddetta "società liquida", in un mondo di completa insicurezza e paura, perciò la nuova donna ha bisogno di indossare un guardaroba che le possa dare un poco di allegria ogni giorno. Per la realizzazione della collezione ha studiato minuziosamente la storia della moda e dei soprabiti della tradizione ucraina dove la decorazione del prodotto, l'emblema dell'ornamento ricamato, i valori cromatici e la loro combinazione sono parte integrante dello stile etnico. Per la produzione ha scelto di utilizzare la lana cotta una stoffa pesante, di grosso spessore, calda e compatta, che non solo proietta qualità ma è eco-sostenibile non inquinando l'ambiente. I pantaloni sono fatti di foulard tradizionali ucraini con motivi floreali, leggins lavorati a maglia con trecce in lana. Per la decorazione ha utilizzato le frange che si muovono ad ogni passo, realizzati con fili di lana, pompon, ricami, applicazioni. I ricami sono ispirati ai motivi pasquali ucraini, piante e rappresentazioni zoomorfe. Lo schema dei colori è basato sulla psicologia dei simboli colorati che troviamo sulle tipiche uova di Pasqua popolari ucraine. Il concetto di colore è stato approfondito da Goethe: tutti i colori scuri tendono a tranquillizzare invece i colori chiari tendono ad eccitare la psiche. Quindi il colore può avere un impatto significativo sulla psiche umana, non solo a livello estetico, ma anche a livello introspettivo e persino fisiologico. È il colore che influenza l'umore e il benessere. L'uso del pompon sul seno ha un significato specifico che mette in discussione la chirurgia plastica, e diventa un gioco, uno scherzo su questa parte sensuale del corpo. La creazione dei pompon permette di creare volume in quelle parti del corpo dove di solito si appuntano gli occhi maschili. Il volume sulle spalle vuole dare forza con spalle più larghe e più forti. Nel periodo storico che stiamo vivendo, la collezione di Svitlana ci ricorda quando si importante tramandare tradizioni che potrebbero essere spazzate via.

Model_Lorenza_Ferrara.jpg
Model_Sofia_Pogna.jpg
Model_Sara_Peone.jpg
Campioni

COLLEZIONE
CICKA

FOTOGRAFIA
GIORGIA DE MICHELI
MODEL
SOFIA POGNA
SARA PAONE
LORENZA FERRARA
LIAN NING
FASHION
SVITLANA PASIRSKA
LOCATION
ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI ROMA
SEDE DI CAMPO BOARIO

LORENZO SEGHEZZI

COLLEZIONE QUEER REVOLUTION

Ava_Hangar.jpg

Lorenzo Seghezzi è un giovane designer italiano specializzato nella creazione di capi su misura per parlare di corpi, identità di genere e libere declinazioni del sé. Dopo essersi diplomato alla Nuova Accademia di Belle Arti di Milano nel 2019, sfila per AltaRoma nel 2020 e nel 2022. Il giovane designer milanese crea corsetti handmade per capovolgere gli stereotipi di genere. Tutto con grande riguardo all'ecosostenibilità, all'utilizzo di materiali recuperati e di seconda mano e alla minimizzazione degli sprechi. È un brand artigianale molto ambizioso che sta costruendo in totale autonomia, passo dopo passo. Si occupa dell'ideazione e del disegno dei look, della confezione vera e propria dei capi, le sfilate, la gestione del sito web e online shop (www.lorenzoseghezzi.com) che ha creato e programmato in maniera autonoma.

La collezione Queer Revolution si ispira alla rivoluzione queer italiana tra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80 ed è legata alle manifestazioni artistiche dei movimenti punk come il Cassero e il Gender Bender Festival. L'obiettivo di questa raccolta è quello di criticare quanto il machismo e la mascolinità estremi fossero e siano tuttora un grosso problema nella comunità queer. La sua visione personale della mascolinità è enfatizzata con silhouette forti con spalle larghe e punti vita sottili nella prima metà della collezione mentre la seconda parte si libera da questo machismo tossico mostrando forme più morbide e snelle.

Il contrasto tra duro e morbido è un aspetto importante della collezione anche quando si tratta di materiali e colori. Il bianco e il nero sono abbinati a colori più delicati come il beige e l'ocra. Tutte le stampe sono state realizzate a mano dalla stilista con colori acrilici e candeggina ad eccezione di alcune camicie realizzate in tulle nude con una stampa digitale simile a un tatuaggio.

di Andrea Bolzetti

Abbiamo deciso di intervistare Ava Hangar (Riccardo) per avere un suo parere su queste giornate e collezioni di AltraRoma.

Quale collezione ti ha colpito di più?
Quale indosseresti?

Senza dubbio la collezione di Casa Preti è quella che mi è rimasta nel cuore ed è quella che mi rappresenta maggiormente, la indosserei molto volentieri sia in drag che non.

Oggi la moda è sicuramente più fluida, per quanto riguarda materiali, body positive e genere?
Tu, cosa ne pensi?

Assolutamente si, penso che si stia andando sempre più verso una direzione a-gender e lontana da canoni estetici soffocanti a cui di solito il mondo della moda ci ha abituat*. Questo approccio è inclusivo e credo sia sano e positivo.

Ci vuoi raccontare degli aneddoti capitati durante queste giornate di AltaRoma?

Penso alla gioia con cui siamo stat* accolt* dalle persone, dalla loro voglia di interagire con noi; mi ha dato speranza e l'ho letto come un forte segnale di apertura nei confronti di chi come noi si vive in una maniera non conforme.

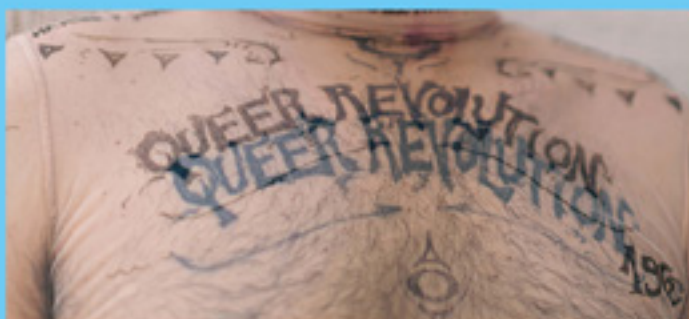
Come ci si approccia oggi al mondo delle drag queen? È più "semplice" rispetto a tempo fa o ci sono ancora molti tabù?

Fintanto che esiste l'ignoranza ci saranno sempre tabù ma grazie al fatto di vivere in un'epoca interconnessa sicuramente è più facile trovare supporto da parte della propria comunità.
Credo che l'unico modo di approcciarsi al drag sia quello di buttarsi senza paura delle conseguenze e del giudizio.

La moda è un mondo in continua evoluzione: quali sono i tuoi progetti per il futuro?

Mi sono appena trasferito a Firenze dove insieme ad un gruppo di bellissime persone porterò avanti dei progetti in campo sociale e culturale con l'obiettivo di far dialogare e collaborare la comunità queer con il territorio, sia regionale che nazionale.
Speriamo bene!

Conosciamo bene il tuo impegno sociale riguardo le battaglie e la rappresentazione queer. Secondo te, Lorenzo Seghezzi, con la sua collezione da te indossata durante Drag Race ed AltaRoma, è riuscito a valorizzare maggiormente il tuo messaggio?

Assolutamente si. Lorenzo incarna esattamente quello che fa di un* designer un* artist*, nelle sue creazioni è sempre presente un messaggio molto forte ed impattante ed è ciò che mi ha fatto innamorare di quello che fa.

Da cosa ami prendere ispirazione per i tuoi look e cosa credi influenzi maggiormente il tuo stile?

Lavoro in simbiosi con due designer, Sis Handmade, che conosco da più di 15 anni e sono mie madri adottive. Quando dobbiamo studiare dei looks lasciamo le porte aperte ad ogni tipo di influenza e i princípi su cui poi costruiamo un outfit cambiano spesso. Ava in se è in continua evoluzione, quindi anche attraverso ciò che indosso lasciamo trasparire questo continuo movimento e cambiamento.

Gli abiti che indossi potrebbero essere considerati come un'armatura contro le discriminazioni? Che peso ha questa armatura per te, se lo ha, nella tua vita?

Più che un'armatura direi uno specchio di come mi percepisco e di come voglio rappresentarmi. Nel quotidiano capita spesso di indossare qualcosa che può essere ritenuto eccentrico dalla massa, come spesso mi capita di uscire con del make-up. Lo faccio perché di base è un mio modo di esprimermi ma mi rendo anche conto come possa essere veicolo di una serie di messaggi che mi interessa comunicare.

Dopo Drag Race sei diventato un simbolo per i giovanissimi queer. Cosa ti sentiresti di consigliargli?

Semplicemente di non permettere mai a nessun*, tanto meno a se stess* di pensare di essere sbagliat* o divers* ma piuttosto di cercare altre persone con cui condividere questa visione. Abbiamo davvero bisogno di stare unit* e di consolidare il concetto di famiglia e comunità.

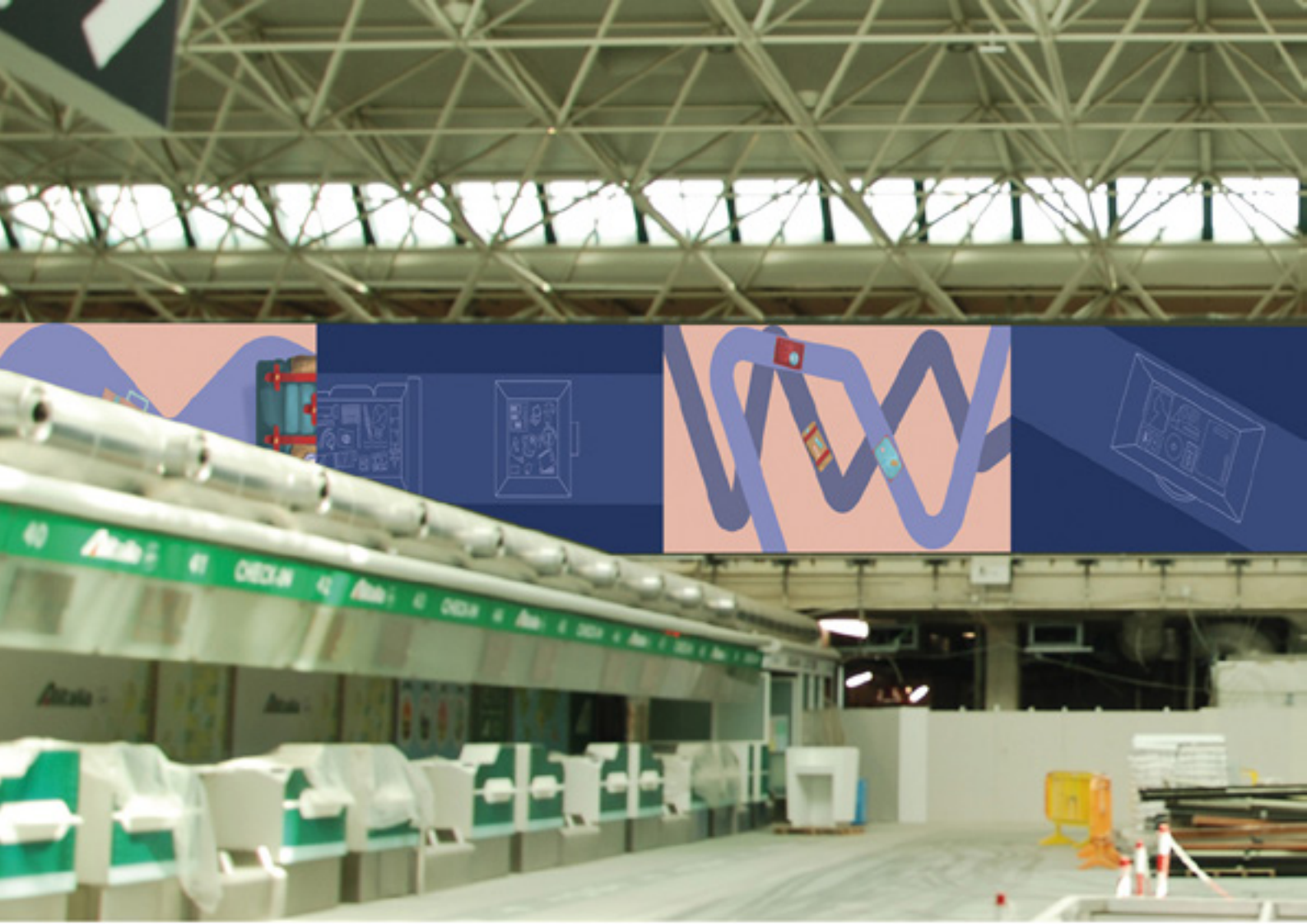
TRAVEL
tempo.
RICORDARE
VIAGGIO
ESPERIENZA.
RACCOGLIERE
libertà
la-
scia-
re.

IL VIAGGIO;

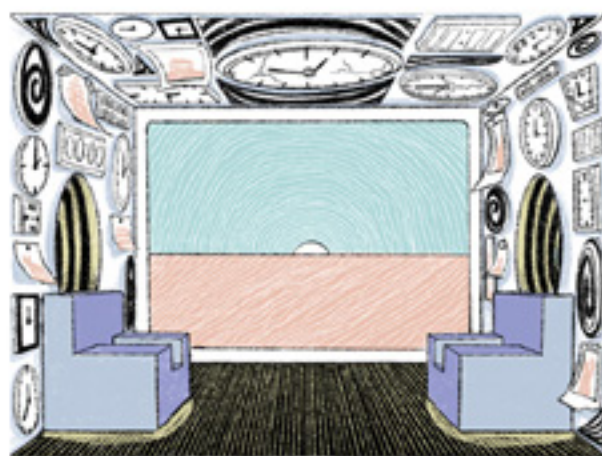
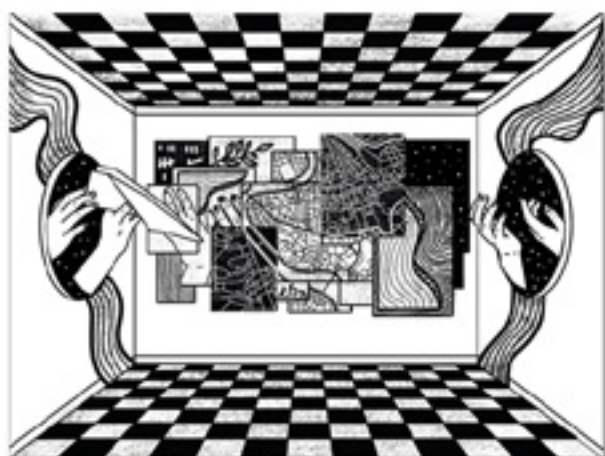
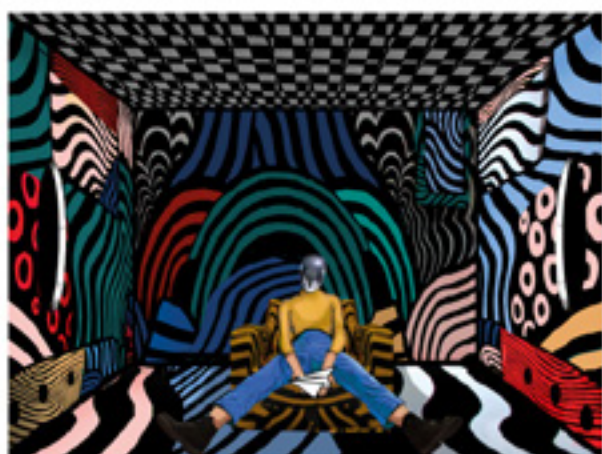
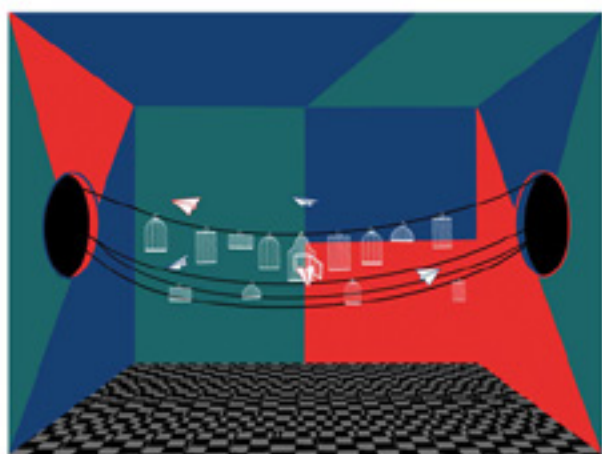
DI GIULIA GIACCIO E LORENZA FERRARA

PROPOSTA PROGETTUALE
PER ADR (AEROPORTI DI ROMA)

In occasione di alcuni ampiamenti e riqualificazioni di zone dell'Aeroporto di Fiumicino, Aeroporti di Roma ha indotto un concorso rivolto a giovani artisti, con la possibilità di partecipazione in gruppo. Il progetto richiedeva quindi interventi grafici/animati destinati a diverse zone dell'Aeroporto; come esplicato dal brief iniziale, venivano richiesti come essenziali elementi di richiamo alla territorialità e all'Italia stessa, ma anche al tema del viaggio, tra l'idea di tempo, partenza e arrivo.
Tra le varie proposte, un gruppo di studenti del Biennio in Graphic Design dell'Accademia di Belle Arti di Roma ha deciso di individuare come tema centrale il "viaggio", nelle sue varie accezioni e sfaccettature: il viaggio reale, fisico, nello spazio; il viaggio nei ricordi, nelle memorie che si creano in un luogo e che ci portiamo dietro nelle nostre valigie nel viaggio della vita; il viaggio fuori dal tempo, il viaggio personale, quello collettivo. L'obiettivo era quindi quello di creare uno spazio non semplicemente "decorato", bensì evocativo: un progetto destinato ad uno spazio particolare come l'aeroporto, dove il tempo agisce in modo singolare, è dilatato e lunghissimo nelle attese e brevissimo e sfuggente nei ritardi, un luogo di passaggio, senza identità per il quale ne va creata

una che gli calzi a pennello, in grado di far sentire i passanti accolti, di attirare la loro attenzione e non semplicemente intrattenerli, ma addirittura coinvolgerli, ridare un senso reale ad ad un tempo "intermedio", di attesa, fra un arrivo, una partenza e l'altra.
In questa missione, due oggetti protagonisti si sono distinti: un aeroplanino e una valigia, elementi comuni ad ogni viaggiatore ed essi stessi già emblema del viaggio. La valigia è la compagna di viaggio per eccellenza. L'emozione nel riempirla prima della partenza, la pesantezza nel trascinarla, sempre piena di molto più dell'essenziale, del necessario. Eppure, al ritorno la valigia è sempre più pesante di quanto fosse prima della partenza: in essa si accumulano esperienze, immagini, sensazioni, emozioni che il viaggio ci regala, le stesse che ci cambiano, che ci rendono persone diverse, che plasmano la nostra identità, che ci rigenerano, che ci rendono nuovi individui dall'interiorità sempre più ricca, variegata. Ogni viaggio è unico, diverso da tutti gli altri e così anche il contenuto di ogni valigia al suo ritorno: dentro ognuna di esse c'è un mondo e ogni mondo è una raccolta di ricordi che, una volta a casa, verranno sistemati nel cassetto della memoria e lì saranno sempre, pronti per essere rivisitati, rielaborati, rivissuti all'infinito.

In questo modo è il viaggio stesso come tema centrale a farsi avanti, pian piano; tema che rimarrà "di sottofondo" nell'intero progetto, come motivo principale del lavoro contestualizzato nel luogo di destinazione e in allineamento con l'obiettivo ultimo prefissato.
L'interno delle valigie non è direttamente referenziale ad una visione oggettiva del mondo: non rappresenta ciò che viene solitamente collegato al viaggio, ciò che si vede fuori dal finestrino riportato così com'è, bensì vuol essere un richiamo metaforico a ciò che il viaggio lascia nell'interiorità di ogni viaggiatore. Ciò giustifica le rappresentazioni tutte diverse rappresentazioni - tutte particolari, ognuna unica nel suo genere: testimonianze di quanto la percezione del mondo sia diversa da individuo a individuo ma non meno speciale, non meno unica, non meno meravigliosa delle altre. Da "valigia" si è infatti passato a "valigie": per la parete animata del Check-in, ogni studente del gruppo è stato chiamato a illustrare una valigia e il suo interno, in riferimento a ciò che, nella sua individualità, ricollega all'idea di viaggio, memoria ed esperienza che da esso ne deriva. L'elemento di "individualità" si fonde così in "comunità": lasciando ad ogni studente la possibilità di rappresentare una valigia, si ovvia al fatto che l'esperienza del viaggio possa essere analizzata come "generica"; è proprio l'eterogeneità dei lavori e l'elemento di soggettività nelle varie rappresentazioni a rispecchiare la varietà e la soggettività stessa delle esperienze nel viaggio, che si sviluppano in maniera sempre diversa e inaspettata di persona in persona, di essere in essere. Allo stesso tempo, è l'esperienza totale come "viaggio" esperito da tutti a riportarci all'idea di comunità: proprio perché di quest'esperienza così individuale e personale facciamo esperienza tutti nel corso della vita, è un'elemento che ci accomuna come esseri viventi e esseri umani. Le valigie, il cui interno era visibile perché "sotto uno scanner a raggi X", sono quindi state animate in successione, come passanti su un rullo in attesa di essere ritirate, dopo essere state colmate di esperienze, già pronte per un nuovo viaggio. L'utilizzo delle stanze permette di ricreare un modulo potenzialmente riproducibile all'infinito, che allo

stesso tempo permette l'esistenza di una narrazione visibilmente riconoscibile. Lo spazio entro il quale si muovono questi elementi sono stati ideati come "stanze", per le quali sono stati individuati cinque temi fondamentali nell'ottica del viaggio proiettato su diversi piani di comprensione: "l'inizio", "il tempo", "la libertà", "l'interpretazione", "il surreale". L'intero progetto è stato pensato per essere realizzato in diversi materiali e formati; per le tecniche, in base alle zone, si prevedeva di adottarne diverse, dalla stampa alla proiezione. Nel caso delle stanze, destinate ad una parete del cantiere in allestimento, il progetto prevedeva la realizzazione in stampa lenticolare, che grazie a particolari effetti di riflessione e rifrazione della luce, crea, secondo una successione di immagini, illusione di profondità e percezione del movimento, di dinamicità. Nella planimetria alcune zone di destinazione erano provvisorie (cantieristiche); per questo motivo abbiamo elaborato un sistema "modulare" che richiama una mappa ideale in grado di collegare le principali province italiane e le loro bellezze celebri in tutto il mondo, quindi facilmente riconoscibili ed identificabili da tutti. Le stesse poi sarebbero state poi destinate agli ascensori, non in stampa bensì in video proiezione, con possibilità di movimento. Il progetto della seconda parte stampata - che sia permanente o provvisorio - è stato creato sulla base del modulo. Le principali città artistiche italiane, identificate con i più celebri monumenti, vengono unite in una singola mappa stradale che forma un modulo ripetibile e /o divisibile.

La struttura portante è il colore che richiama non solo la palette cromatica scelta, ma anche le composizioni tipografiche e le animazioni per gli ascensorUn'ulteriore zona "in movimento" riguardava il ledwall fiancheggiante le scale mobili; per questo abbiamo pensato ad ulteriori animazioni richiamanti i mondi primari, le stanze e le valigie, come una sintesi riassuntiva e allo stesso tempo dinamica perché in continua successione, elemento che aiuta a rendere l'ambiente più visualmente interessante e stimolante. Per la parete ledwall abbiamo scelto di animare diverse sequenze e diversi mondi, come se fossero la sintesi e l'unione di tutta l'idea portante alla base del nostro concept.

"Il fil rouge che collega ogni stanza è il viaggio dell'aeroplano di carta che, passando da un blocco all'altro, mostra la vastità del tema del viaggio; inoltre l'aeroplano, grazie all'uso della stampa lenticolare, si muoverà con lo spettatore, viaggiando con lui dal punto A al punto B."

TEAM:

Andrea Bolzetti, Lorenzo Ferrara, Giulia Giaccio, Valerio Aquilani, Gabriel Vigorito, Elisa Firmo, Walter Pilato, Giorgia De Micheli, Letizia Peccarisi, Paola Trombetta, Stefania Eleonora De Gennaro.

Vero; il mondo virtuale ti fa sentire importante, più di quanto tu possa mai pensare nel reale, riesci ad acquistare quella sicurezza che mai hai creduto di possedere. Perfetti sconosciuti ti danno attenzioni che neanche la persona più cara ti ha mai dato.

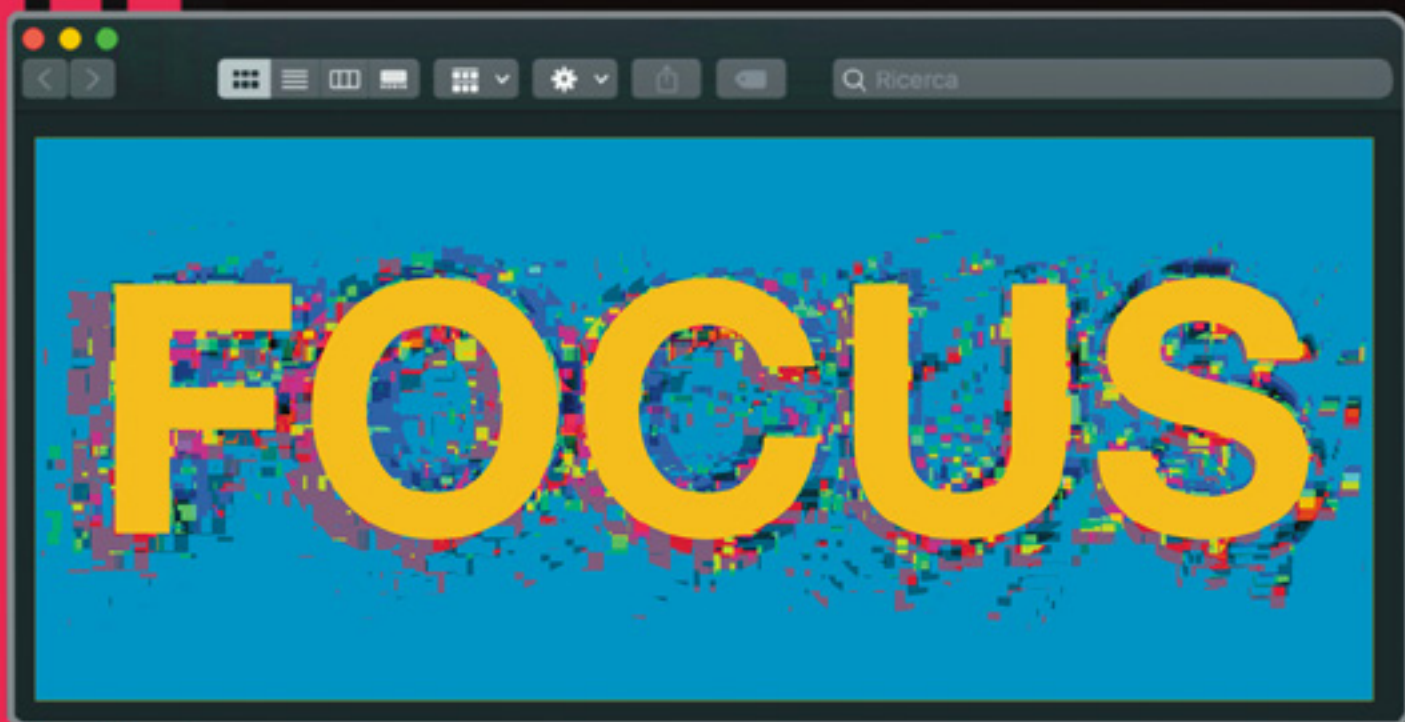
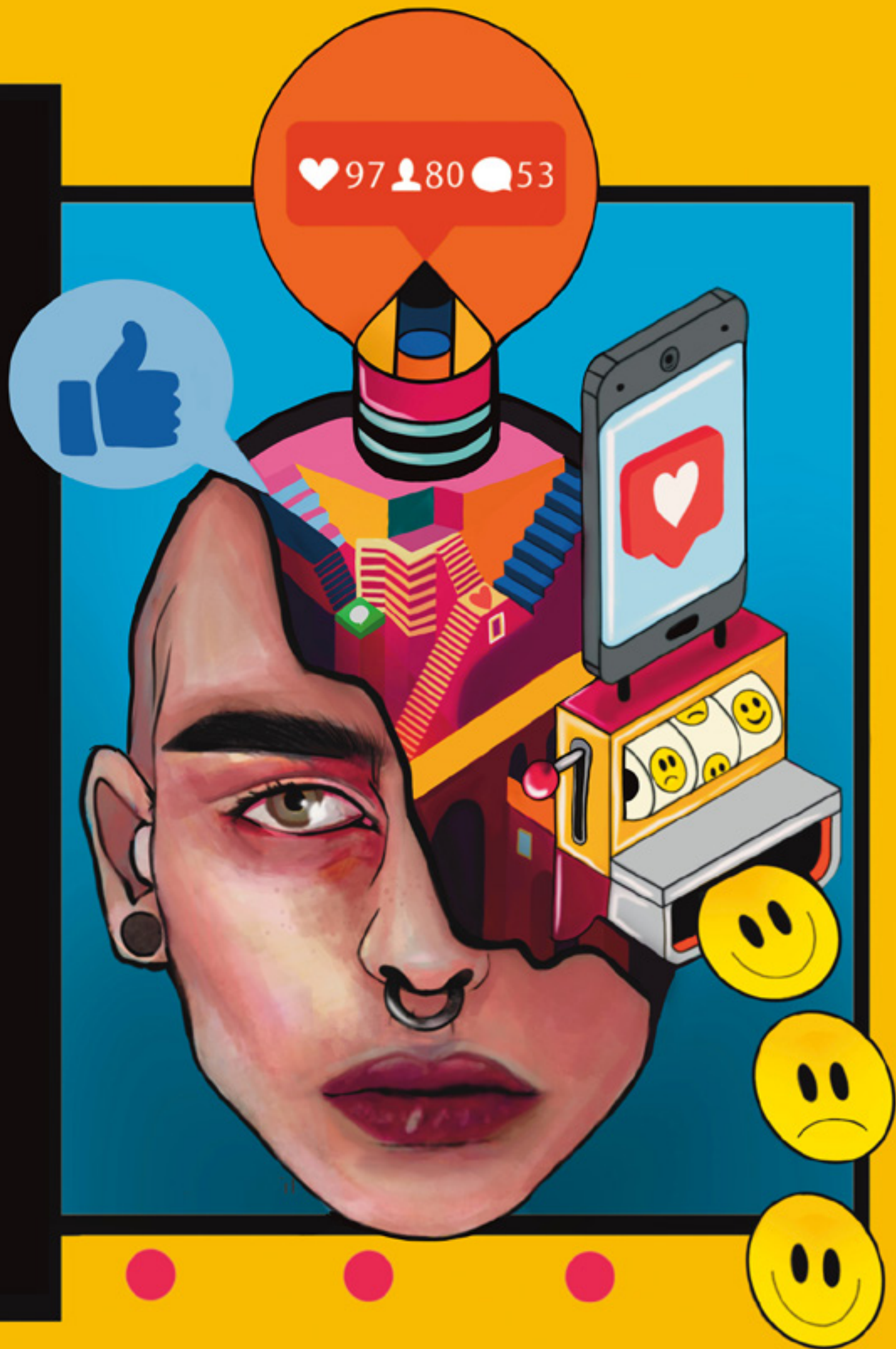



ILLUSTRAZIONE **ANDREA BOLZETTI**

FORMATTARE IL TEMPO

La rete come rifugio artificiale

di Enrico Pusceddu

Nel libro "L' Arte fuori di sé" Un manifesto per l'età post-tecnologica di Andrea Balzola e dell'amico Paolo Rosa edizione Feltrinelli, si delineava con acutezza il pensiero del tempo spazio artificiale formattati.
Come operazione comunicativa e creativa, la rete si fonda sul piacere e sulla necessità della condivisione, ma in questo pentolone il vero e il falso, lo spontaneo e il pianificato, il dono e la truffa, il servizio e la propaganda si amalgamano continuamente, producendo le alchimie più rappresentative, nel bene e nel male della nostra epoca. Da qui l'importanza di un'etica e un'autocoscienza per educare il sistema delle relazioni, in un mondo virtuale nel quale ci si rifugia quasi a sfuggire la presenza fisica del contatto. In una terra di mezzo sempre più caotica e insidiosa secondo modelli omologati all'interno di schemi relazionali stereotipati è difficile rimanere consapevoli e, nello stesso tempo, non farsi persuadere e dominare.

La vita sensibile degli uomini si nutre e si sviluppa sempre più nel mondo virtuale, "la rete", dove la compresenza fisica si dissolve lasciando il posto a identità mutanti: avatar, nickname e tanto altro, la compulsività imperversa e il tempo sfugge dilatandosi dietro un mormorio rintronante. A tal proposito è determinante il saper gestire e cavalcare il mezzo, che, se mal gestito, immette dentro un indotto che porta inevitabilmente a comportamenti e atteggiamenti fuorvianti: l'allineamento, il consenso e inevitabilmente alla massificazione inconsapevole. La razionalità della mente in molti casi è frutto della sua convergenza con le caratteristiche dell'ambiente. Questa razionalità si ordisce con l'essere in un mondo sempre più social - interconnesso. Quindi, oltre ai limiti interni degli individui, si sommano il modo in cui fluiscano le notizie a livello sociale.

Il web ci ha tolto il senso del fluire del tempo consegnandoci a una sorta di tirannia della sincronia e della simultaneità che coinvolge allo stesso tempo passato e futuro.
La Network society secondo Manuel Castells, risulta contraddistinta da "una temporalità circolare di flussi interattivi in una realtà di natura spaziale", che dissolve la linearità e l'irreversibilità del tempo in un timelless time [= tempo eterno] neutro, amorfo, senza storicità, e pertanto svaluta il tempo soggettivo". Da qui il "Presente assoluto", che Ágnes Heller, tratteggia con la metafora dell'abitare il tempo, fenomenologicamente descritto a partire dalle esperienze di accelerazione e simultaneità, in quell'artificiale "formattazione del tempo", che percepiamo naturale nel momento in cui abitiamo la rete informatica o le reti televisive.

In realtà, la tecnologia e la sua pervasività sono da molti anni il tratto distintivo della nostra vita, al punto di aver rafforzato in noi la falsa sensazione che il nostro vivere sia controllabile, gestibile, indirizzabile in ogni suo aspetto, tempo incluso.
Il tempo nelle sue varie accezioni e analisi può essere considerato come una necessità dell'uomo di sapere tutto, di poter controllare gli avvenimenti e oggi più che mai, di pianificare ogni singolo momento, giornata e, perché no, anche la vita.
Il tempo è la dimensione nella quale si misura il trascorrere degli eventi. Calcolarne l'estensione in senso assoluto è impossibile; è invece possibile misurare il suo intervallo tra due eventi. Il tempo è il concetto che consente di definire l'ordine degli eventi, stabilendo nello specifico quale fra essi è avvenuto prima e quale dopo.

Tale oblio del tempo finisce con l'interessare sia il passato, sia il futuro. La frammentazione e la formattazione del tempo producono la percezione dell'equivalenza dei momenti che compongono il flusso temporale. Lo spazio-tempo, introdotto dalla relatività generale, è composto da quattro dimensioni: le tre dello spazio (lunghezza, larghezza e profondità) e il tempo, e rappresenta il "palcoscenico" nel quale si svolgono i fenomeni fisici. Parlando di relatività del Tempo, Albert Einstein disse: "Quando un uomo siede un'ora in compagnia di una bella ragazza, sembra sia passato un minuto.
Ma fatelo sedere su una stufa per un minuto e gli sembrerà più lungo di qualsiasi ora".
Questo impone un'attenzione specifica allo spazio dell'esperienza e della corporeità.

LO SPAZIO TEMPO
IL TEMPO È LA DIMENSIONE NELLA QUALE SI MISURA IL TRASCORRERE DEGLI EVENTI...
CHE SIAMO

Che cosa vuol dire avere un «corpo vero»? Cosa intendiamo oggi per spazio dell'esperienza in riferimento al tempo?

Tempo addietro lessi un articolo che mi ha colpito per la sua profondità e invito al pensiero che iniziava ponendo una domanda.
Che cosa vuol dire avere un «corpo vero»?
E io aggiungo
Cosa intendiamo, concretamente oggi per spazio dell'esperienza in riferimento al tempo?

Senza il corpo smettiamo di far esperienza del tempo, cioè di quel limite che dà senso all'essere e alla vita. Perché? «sentire», in noi e negli altri, di averne poco, ci spinge a prendercene cura: e qui l'accento cade sull'amare. L'amore non è altro che il dono del corpo-tempo che siamo, e tutto il tempo-corpo, che fermamente diamo per amare e questo amplifica la vita invece di disperderla: una delle prerogative dell'amore è quella di creare una vita nuova. Il mondo virtuale (digitale) ci priva del corpo, con la cultura dell'es-corporazione: opprimendoci e sostituendolo con la sua apparenza, che si trasforma in una figura onnipresente ma di fatto assente. Potremmo considerare questo aspetto come una difesa, o meglio la paura di lasciarsi sfuggire tempo e corpo. E così, il tutto si traduce in comode proiezioni digitali: post, messaggi, immagini, e-mail... e tant'altro che ci «rappresentano», ma non ci rendono concretamente «presenti». Tutto questo in nome di una razionalità resa evidente e reificata dalla tecnologia che tutto rende facile e semplifica. Peccato che gli esseri umani, seppur, nella grande maggioranza, amino pensarsi totalmente razionali, non tengano conto di quanto quella razionalità possa essere limitata. Sempre più spesso e in particolar modo sulle piattaforme digitali, si ostenta una distorta libertà di discussione. All'opposto, possiamo porre l'accento su come siamo diventati incapaci di fare domande, accogliendo tutto, o quasi, come vero, con la scusante che "lo dice la scienza". George Orwell 1948 asseriva... se manca l'esperienza comune, manca la parola che la descrive e la interpreta... e se manca la parola, mancano le discussioni. Nel 1973 Pier Paolo Pasolini denunciava il centralismo con cui il mezzo televisivo sfugge le distanze fisiche e culturali per imporre in sincrono e in ogni casa i modelli del "nuovo potere". Se allora si poteva definire "autoritario e repressivo come mai nessun mezzo d'informazione al mondo", oggi il suo modello si è evoluto nella forma ancora più estrema della rete internet, che non si limita a dispensare informazioni ma le raccoglie, conserva i pensieri e i comportamenti dei suoi utenti per studiarli, sorvegliarli e all'occorrenza spegnerli. Sembra quasi di ritornare ad uno dei miti classici della Repubblica di Platone contenuto nel settimo libro dell'opera "Il mito della caverna". La caverna è un luogo angosciante, dove i prigionieri, incatenati fin da fanciulli, scorgono soltanto alcune ombre proiettate sulla parete che sta loro di fronte. Essi ritengono che le ombre siano l'unica e vera realtà esistente e non possono immaginare ciò che accade alle loro spalle. Invece di rimanere a contemplare in solitudine il sole e il mondo reale, cioè il bene e la verità, lo schiavo liberato decide di tornare nella "caverna odierna", tappezzata di monitor a cristalli liquidi ed egli sarà deriso dagli altri schiavi, che si convinceranno che la luce esterna gli abbia rovinato gli occhi e quindi non gli crederanno. La macchina è replicabile perché si costruisce, la persona è unica perché si genera.
I limiti alla ragionevolezza sono insiti sia nel se interiore (dentro) sia nel se esteriore (fuori). La sfida presente e futura sarà comprendere come questi limiti possano coesistere e lavorare congiuntamente.

Tra Reale e Virtuale

Il *bacio* nella pubblicità contemporanea

di Americo Bazzoffia

A cosa serve il bacio?
C'è più intimità in un bacio o in un rapporto sessuale?
Com'è visto il bacio da una donna? E da un uomo?

Che il bacio sia un qualcosa di più intimo del sesso, che sia qualcosa che lega più a fondo due persone, lo sostengono anche i due sociologi Joanna Brewis e Stephen Linstead nel libro "Sex, Work and Sex Work: Eroticizing Organization".
Così scrivono i due ricercatori: "Il bacio rappresenta un genuino desiderio d'amore per qualcun'altro; per questo le coppie che si baciano di più sono anche quelle più gratificate dalla relazione".

Ma cosa si nasconde dietro un bacio passionale?

Una ricerca svolta presso il "Department of Psychology" of the University of Albany, basata sulle interviste di 1041 studenti, ha permesso di scoprire che gli uomini e le donne hanno una diversa percezione del bacio. Secondo il dottor Gordon Gallup, capo progetto della ricerca:
"Le donne danno molto più valore al bacio rispetto agli uomini. Infatti attraverso un bacio una donna è in grado di valutare se un partner è quello giusto come anche se una relazione è arrivata al capolinea. Gli uomini invece darebbero più risalto all'aspetto fisico ed il bacio sarebbe visto come un preliminare del sesso".

ILLUSTRAZIONI **GIULIA CARDINI**

Per quanto riguarda il bacio analizzato da un punto di vista femminile, una ricerca svolta presso il "Department of Experimental Psychology" of the University of Oxford, è andata più nello specifico. I ricercatori hanno infatti scoperto che è durante il periodo dell'ovulazione, cioè nel momento di massima fertilità femminile, che le donne – attraverso un bacio – avrebbero la maggior capacità di valutare se un potenziale partner ha o meno le qualità genetiche per diventare padre. Si bacia per amore, per rispetto, per amicizia, per affetto, per cortesia, per desiderio ed eccitazione, per salutarsi, per dimostrare vicinanza.

Esistono molti tipi di bacio e altrettante situazioni relazionali in cui il bacio viene utilizzato, con diversi significati. Il bacio romantico é una pratica che può essere osservata in diverse culture del mondo. Alcuni studiosi, dunque, si sono chiesti quale sia la sua funzione, dal punto di vista evolutivo. Sono state fatte alcune ipotesi per spiegare lo scopo di questa strana abitudine umana: la prima é che il bacio sia un meccanismo che si é evoluto come strumento per selezionare i potenziali partner sessuali, attraverso la percezione sensoriale dell'odore e del gusto. Questa funzione del bacio l'hanno usata tutti, almeno una volta nella vita. Un alito o un gusto gradevole o sgradevole, sono indice della maggiore o minore igiene e salute dell'altro e possono incidere sulle nostre scelte relazionali. E questo lo sanno tutti, infatti, c'è chi, prima del primo bacio, si sente l'alito facendo schermo con la mano davanti al viso, oppure ingoia una mentina (o le famose pastiglie Cloralite).

Secondo un'altra teoria, il bacio è un gesto che aiuta a rinforzare la vicinanza e l'intimità con gli altri.

Quando baciamo qualcuno mostriamo apertura e fiducia nei suoi confronti, perché gli permettiamo di avvicinarsi a uno spazio personale a cui non tutti possono avere accesso. Spesso il bacio viene ritenuto un gesto ancora più intimo del rapporto sessuale, infatti, nei rapporti tra prostitute e clienti, baciare non è una pratica molto diffusa; è solo evitando di baciare sulle labbra i loro clienti che le prostitute sono in grado di non farsi coinvolgere riuscendo così a tenere al fuori le loro emozioni.

A tal proposito ricordiamo tutti la celebre frase nel film cult "Pretty Woman" dove la prostituta Vivian Ward (Julia Roberts) spiegava all'uomo d'affari Edward Lewis (Richard Gere)

"… Faccio tutto,
tranne baciare sulla bocca".

Una terza visione vede il bacio come un mezzo di seduzione e stimolazione sessuale. In particolare, secondo Helene Fisher dell'Università del New Jersey, baciare avrebbe tre funzioni principali nella sessualità umana: servirebbe dapprima a ispirare e dirigere la libido suscitando il desiderio di avere rapporti sessuali con più partner, poi ad accendere la scintilla dell'amore e a scegliere un partner tra tanti; infine, a costruire una coppia stabile, rinforzare e far durare il legame. Il bacio, dunque, è una delle azioni umane che riveste un'importanza rilevante, che sia una azione agognata, praticata, invidiata, negata o condannata, fa indissolubilmente parte della nostra vita.

Sono decenni che nella pubblicità televisiva (e non solo) "il bacio" viene rappresentato ed assume nel contesto narrativo una valenza centrale. Tra le pubblicità che hanno fatto epoca certamente non possiamo dimenticare il bacio agognato - e mai dato - a "Clementina" dal "mugnaio bianco" nelle campagne seriali del Mulino Bianco degli anni '80, i possibili baci negati di "Chloralit Herbasol" o il bacio più appassionato di sempre delle gomme da masticare Brooklyn che ha fatto sognare intere generazioni di giovani, per finire con quello scandaloso in cui Oliviero Toscani rappresentava il bacio trasgressivo tra un prete e una suora.

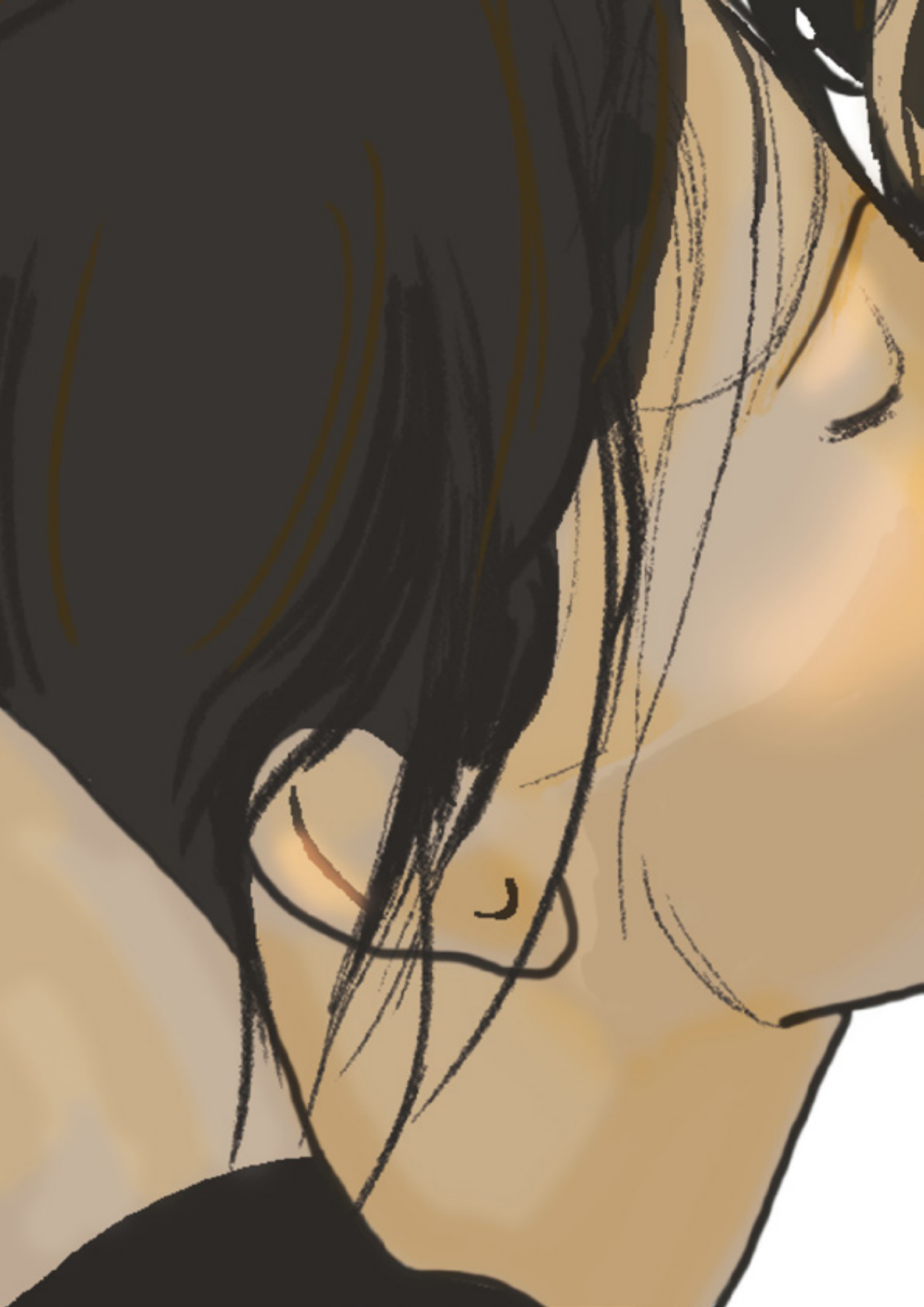
" *Il bacio è il modo più sicuro di tacere dicendo tutto.* "
– Guy de Maupassant

Artisti, poeti, registi e scrittori hanno rappresentato e descritto il bacio in un caleidoscopio di ambientazioni e storie: Dal celeberrimo "Il bacio" romantico di Hayez a quello sognante di Gustav Klimt, da quello passionale tra Bogart e Bergman in "Casablanca" a quello dell'addio tra Patrick Swayze e Demi Moore in "Ghost"; da quello struggente tra Romeo e Giulietta nel dramma shakespeariano a quello lussurioso narrato da Dante tra Paolo e Francesca. Parlando invece di pubblicità, potremmo parafrasare la celebre frase di Edmond Rostand: Un bacio, insomma, che cos'è mai un bacio? Un apostrofo rosa tra le parole "t'amo".
Quel "bacio" in pubblicità è un apostrofo rosa tra le parole "t'acquisto". Oppure ancor meglio "il bacio", prendendo spunto dalla celebre traduzione inglese dell'adagio di Rostand (What is a kiss? It is the pink exclamation mark that comes after "I love you!"), è il punto esclamativo che attrae, esalta, genera attenzione nel messaggio pubblicitario.

Ma è soprattutto in anni recenti che nelle pubblicità è stata ampiamente impiegata la rappresentazione del bacio per convincerci ad acquistare merci e servizi. Apple per l'Apple Watch ci ricorda con un tenero bacio di "vivere l'attimo" mentre Dreher Lemon Radler 'senza giochi di parole' ci invita apertamente a "limonare" nelle caldi estate, inseguendo, in questo, l'inossidabile posizionamento che da anni caratterizza in un caleidoscopio di baci e di amore. Come non citare il Cornetto Algida con il suo celeberrimo "cuore di panna" che, a partire dagli anni '70, come ogni anno ci propone il tema dell'amore estivo con un bacio sempre nuovo e attuale.
Anche Snaidero , non senza qualche perplessità, si è gettato sul gesto romantico del bacio, declinandolo in tutti i modi e per tutte le età, trasformandolo in un inno alla vita, in una metafora del meraviglioso inizio di ogni storia da raccontare.
C'è poi chi al bacio associa l'erotismo, come quello sprigionato dal bacio nello spot di Virgilio.it.

L'apoteosi dei baci nella pubblicità avviene ovviamente nel periodo di San Valentino dove le campagne pubblicitarie si riempiono di baci (non solo al cioccolato). Se per alcuni è una festa inutile, San Valentino per le aziende può diventare un'incredibile opportunità di guadagno. Pertanto la pubblicità fa entrare nella nostra agenda mediatica, spot dopo spot, manifesto dopo manifesto, annuncio dopo annuncio, che il 14 febbraio è la festa dell'amore. In alcuni casi, questa premura che le aziende ci porgono è legata alla tipologia di prodotto e al suo posizionamento: in questo caso San Valentino è un evento imprescindibile (si pensi per esempio ai Baci Perugina). Anche i brand che non puntano ad aumentare le vendite esclusivamente durante questa festività, ci tengono a fare gli auguri ai propri clienti innamorati. Ovviamente lo fanno con tecniche, stili e gusti molto diversi.

Una caratteristica del bacio, usata di frequente nella pubblicità, è questa sua naturale richiesta di atmosfere sognanti. Queste atmosfere ci fanno desiderare di baciare ma anche di acquistare il prodotto correlato a questo gesto, come nello spot dei "Tesori d'oriente" fino ad arrivare alle ambientazioni oniriche, immaginifiche, e surreali di Jean Paul Gaultier dove viene intrapreso un viaggio per dare un bacio alla propria amata - su una nave "chiamata desiderio" - che non conosce limiti. Però le magiche atmosfere e i baci appassionati a volte si interrompono bruscamente, come nello spot Dolce e Gabbana in cui i pubblicitari ci riportano inaspettatamente alla realtà o alla finzione, creando uno scambio tra reale e virtuale e virtuale/reale. E poi ci sono i baci non visti. Sono i baci nascosti, celati, sottointesi, quelli "sconvenienti", che nella pubblicità per decenni non sono apparsi mai e che ora timidamente sbucano qua e là: sono i baci tra gay. Molte sono le aziende, che hanno iniziato a rappresentarli nelle loro pubblicità, a volte per strizzare l'occhio ad un vasto target - quindi per meri fini mercantilistici - altre volte per convinzione. Si veda in proposito lo spot di Idealista in occasione del Gay Pride.

In conclusione, se nella vita reale il bacio può tendere alla noia e all'abitudine, ci pensa la pubblicità dei Baci Perugina, nella quale si è deciso di utilizzare la struggente poesia "i ragazzi che si amano" di Jacques Prever come testo del messaggio a ricordarci la struggente e dirompente forza di un bacio. Una poesia, questa, che mi sembra degna chiusura:

“I ragazzi che si amano si baciano in piedi
Contro le porte della notte
E i passanti che passano li segnano a dito
Ma i ragazzi che si amano non ci sono per
Nessuno ed è soltanto la loro ombra che
Trema nel buio suscitando la rabbia dei
Passanti la loro rabbia il loro disprezzo i
Loro risolini la loro invidia I ragazzi che si
Amano non ci sono per nessuno loro
Sono altrove ben più lontano della notte
Ben più in alto del sole nell'abbagliante
Splendore del loro primo amore”

Per approfondire...

Mulino Bianco

Chloralit

Dreher

Algida

Brooklyn

Apple

Virgilio

Snaidero

Tesori d'oriente

Gaultier

Baci Perugina

Dolce&Gabbana

Idealista

ELABORAZIONE DIGITALE **MAURO PALMIERI**

ILLUSTRAZIONI **SARA CAMPOLIETO**

Il cloud della mente:

che cos' è il mind-uploading?

di Sofia De Mastrogiovanni.

Focalizziamo l'immagine di quella famosa nuvoletta, il simbolo usato dal colosso Apple per archiviare tutte le nostre foto, chat e documenti in un unico spazio al sicuro da qualsiasi incidente o danno al nostro prezioso smartphone. Bene, ora provate ad immaginare un'enorme nuvola al di sopra di noi capace di portare con sé tutti i nostri ricordi, emozioni e sensazioni provate nel corso della nostra vita e di poterla "'chiudere'' e proteggerla all'interno di quello che si prospetta essere il futuro degli umanoidi, o semplicemente di poterla avere a nostra disposizione in ogni momento.
Il concetto è quello del mind-uploading, ovvero un'emulazione o copia del cervello il cui processo prevede la scansione e la sua mappatura dettagliata. II cervello umano contiene circa 86 miliardi di neuroni, interconnessi da connettori. I segnali che percorrono le sinapsi (che sono circa cento trilioni di strutture specializzate che consentono la comunicazione delle cellule del tessuto nervoso), avvengono tramite il rilascio di sostanze chimiche.
Neuro scienziati hanno dichiarato che importanti funzioni svolte dalla mente, come l'apprendimento, la memoria e la coscienza sono dovuti a processi puramente fisici ed elettrochimici.
La nostra nuvoletta portatile diventerebbe quindi un 'importante possibilità di estensione o miglioramento della vita e potrebbe rispondere al grande quesito che l'uomo da sempre si pone: come diventare immortali?
Non solo saremmo in grado di estendere la nostra vita all'immortalità celebrale, ma saremmo capaci anche di preservare le funzionalità celebrali,

ottenute grazie al lavoro delle sinapsi.
Tale innovazione garantirebbe a persone affette da patologie neuro degenerative come l'Alzheimer, il Parkinson o la S.L.A (sclerosi laterale amiotrofica) di poter preservare, per quanto possibile, ciò che rimane.

Un altro concetto collegato al mind-uploading, esplorato più nella fantascienza che nella speculazione scientifica, è la possibilità di ottenere diverse copie speculari di una sola mente umana.

Nel 2009 nasce "Human Connectome Project" promosso dai componenti della National Istitutes of Health. Gli scienziati hanno elaborato un modello 3D con 20 milioni di sinapsi che connettono circa 25.000 neuroni.

Avere una mappa chiara del nostro cervello aprirebbe dunque le porte a molti scenari, alcuni inimmaginabili che varcano il confine etico e destano alcune preoccupazioni.

Attualmente non sappiamo se la tecnologia possa far nascere delle vere menti simili a quelle governate dalle leggi biologiche, questo perché il nostro cervello è talmente complesso che la semplice organizzazione dei dati potrebbe non essere sufficiente per comprendere la coscienza generale. Secondo alcuni ricercatori, il caricamento della mente non sarà possibile fino allo sviluppo dei computer quantistici, che potrebbe avvenire nel 2045. Per rendere possibile la mente digitale, sia la scienza che la tecnologia devono creare modelli di comportamento delle nostre menti. La prospettiva di caricare la coscienza umana in questo modo solleva molte questioni filosofiche che coinvolgono l'identità, l'individualità così come numerosi problemi morali e di etica medica.

Per Steven Kotler l'immortalità, raggiungibile attraverso il mind-uploading, è una prospettiva con cui prima o poi ci dovremmo scontrare, l'unico ostacolo è capire quali saranno le conseguenze.

Ma se al momento il mind-uploading sembra lontano anni luce nei film non sembra esserlo. Trascendence (2014) la coscienza di uno scienziato viene caricata dentro un computer prima della prematura morte o Archive (2020), lo scienziato lavora ad un'intelligenza con sembianze umane per riportare in vita la moglie morta, ci lasciano immaginare come potrebbe essere un futuro prossimo in cui il reale si fonde definitivamente con il virtuale.

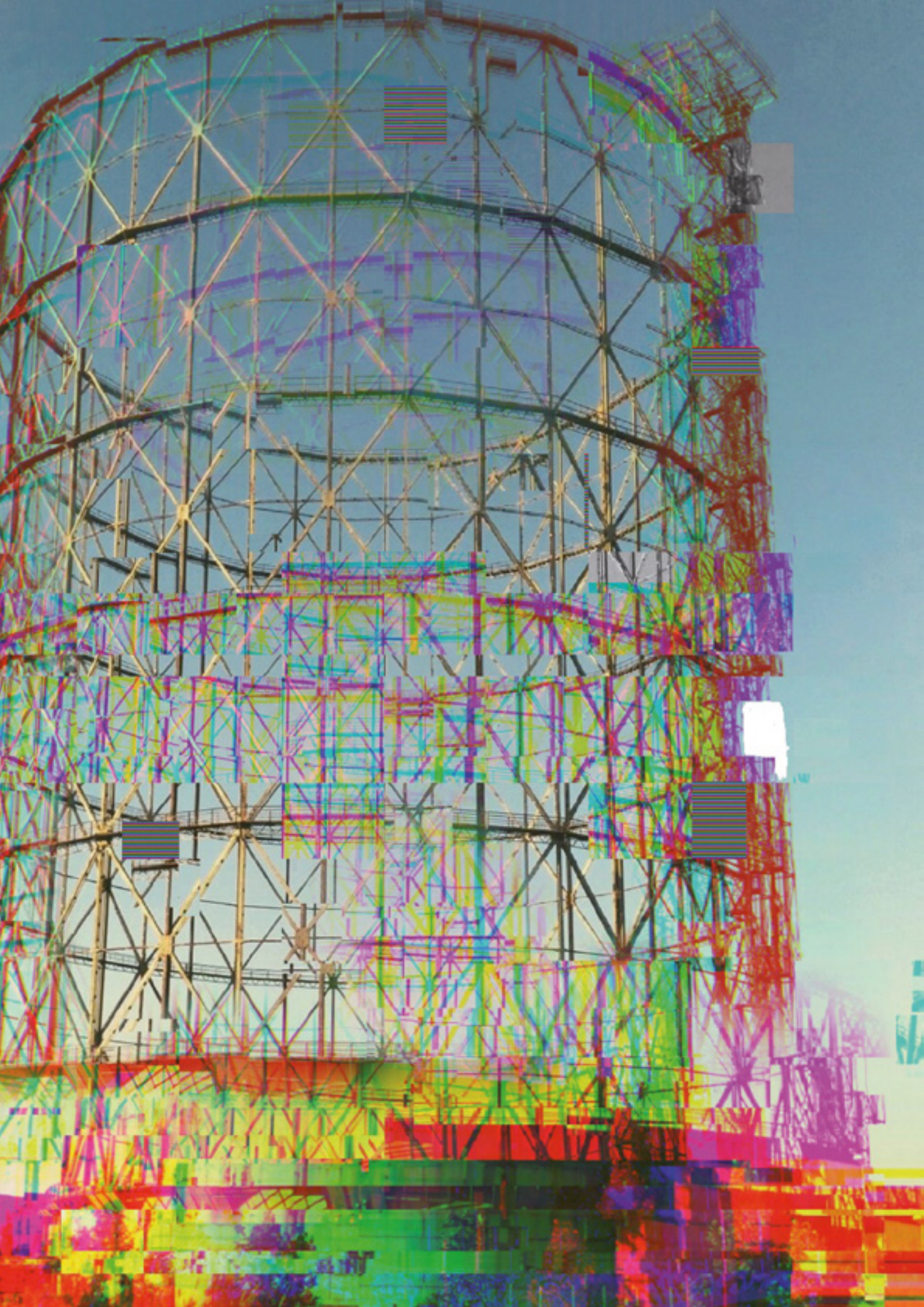
L'Embodiment:

Il futuro dell'incarnazione

di Sofia De Mastrogiovanni

2009: "il mondo dei replicanti" debutta al cinema; il Dr. Canter inventa, per restituire mobilità ai disabili, dei surrogati indistinguibili dagli esseri umani, comandati a distanza da una comoda poltrona, trasmettendo tutte le percezioni dall'ambiente in cui si muovono. Il film oltre a restituirci una visione del rapporto uomo-macchina come un superamento dell'abisso tra reale e virtuale, sembra anche anticipare ciò che sarebbe successo a breve, esattamente un anno dopo, nella realtà, la comunità europea stanzia fondi per il progetto "Embodiment station" (la stazione di incarnazione) attraverso il quale le persone possono essere trasportate in un corpo virtuale o robotico. Il progetto VERE (Virtual Embodiment and Robotic Re-Embodiment) viene avviato nel 2010. Come nel "il mondo dei replicanti " il progetto è incentrato su pazienti con delle disabilità, nello specifico coloro che sono stati colpiti da lesioni al midollo spinale. Grazie ad un sedile che riesce ad integrare i feedback sensoriali, possono decifrare le intenzioni motorie analizzando i segnali elettro encefalitici. "Nella realtà immersiva, un corpo virtuale potrà sostituire il proprio corpo reale, e volendo riflettere in uno specchio, a grandezza naturale il proprio corpo si potranno simulare i gesti e i movimenti in tempo reale. "Potrà essere progettato in modo che ogni sensazione virtuale, come una carezza, possa essere percepita anche sul proprio corpo reale" spiega il prof. Mel Slater professore ricercatore ICREA all'Università di Barcellona e coordinatore di VERE. Il team ha dimostrato che i risultati ottenuti aprono la strada a manipolazioni come le terapie analgesiche, soggetti con amputazioni sono in grado di muovere un avatar anche mentre usano la rappresentazione del braccio amputato. I contributi più notevoli di VERE includono le scoperte relative al modo in cui i segnali multisensoriali potrebbero generare sensazioni ottimali di incarnazione per il controllo a distanza di surrogati virtuali o robotici, che hanno un forte impatto sulla progettazione futura di sistemi di interfaccia cervello-computer.

I visori VR già ci regalano una visione simile a quella che viene sperimentata dal progetto VERE, il sistema traccia il movimento degli arti e li rappresenta sotto forma di avatar in prospettiva egocentrica, questo fa si che la persona riesca a vedere le proprie mani dove si aspetta di vederle. Tuttavia, sarà bene assicurarsi che la scoperta, vantaggiosa per una grande fetta di popolazione affetta da malattie disabilitanti, non arrechi danni permanenti allo stato mentale di coloro che ne usufruiranno anche solo per "sostituirsi" e non mancare ad eventi, giornate di lavoro importanti e simili. Il team del progetto ha esaminato alcuni dei rischi che potrebbero presentarsi con l'uso commerciale e nell'ambito della ricerca della VR. "Noi stiamo introducendo una tecnologia completamente nuova e quindi dobbiamo comprendere le sue implicazioni," fa notare il dott. Slater. Riguardo ai rischi creati per gli individui e per la società, esso tratta dettagliatamente le questioni relative alla privacy, le linee di confine per la VR e il fatto di trascurare corpi e ambienti reali. Gli effetti dell'immersione a lungo termine sono stati quindi ampiamente trattati nella ricerca, in modo tale da poter offrire in futuro un servizio sicuro e non dannoso alla salute psicologica di chi lo utilizzerà a scopi ludici o puramente di necessità, proprio come i detective dell'FBI Greer e Peters de Il mondo dei replicanti che per evitare di danneggiare il loro corpo reale si avvalgono dei loro surrogati.
Alla fine delle ricerche sarà quindi veramente possibile incarnarsi in un corpo virtuale? Solo la ricerca e il tempo potranno rispondere a questo quesito, il quale se dovesse realizzarsi sarà certamente un cambiamento rivoluzionario per l'essere umano.

ILLUSTRAZIONE **ALESSIA BALDI**

DAD _CITY

A CURA DI ROCCO CONVERTI

"È ragionevole pensare che nel ventunesimo secolo avremo solo a che fare con realtà intangibili, con immagini illusorie, evanescenti, con un mondo popolato di spettri, di allucinazioni, di ectoplasmi?"

(Tomás Maldonado, Reale e Virtuale, Milano, 1992)

Questo interrogativo profetico, riletto a posteriori, rappresenta in modo inquietante gli effetti collaterali dell'adozione di un modello di sviluppo fondato sull'integralismo digitale e quelli connessi alla dematerializzazione delle relazioni intersoggettive nella ipermodernità.
Nella visione utopistica, che ha animato la prima fase della rivoluzione digitale identificando nello spazio cibernetico un territorio di libertà, chiunque avrebbe potuto esprimere la propria libertà generativa dando forma all'informe attraverso la fruizione di ambienti tecnologici artificiali finalizzati ad implementare il valore conoscitivo dell'immaginario.
Le tecnologie informatiche, estendendo le possibilità implicite nelle facoltà sensoriali e gestuali, hanno modificato il processo di interazione tra soggetto e ambiente operativo assumendo il ruolo di nuovo sistema conformativo del pensiero.
Soggettività e realtà, relazionandosi attraverso interfacce, si sono fuse nello spazio dello schermo, nodo di ingresso della connettività, inteso come quadro di proiezione di immagini instabili e come superficie-limite di accesso cognitivo e sensoriale ad un sistema di spazialità in divenire generate dalla mutua interazione tra corpi, spazi ed eventi.
La fase successiva della rivoluzione digitale, tuttora in pieno svolgimento, è stata invece sempre più caratterizzata da un vero e proprio processo di colonizzazione dello spazio cibernetico attuato dai colossi dell'economia digitale che, a partire dalla raccolta di dati contenenti gli schemi di orientamento espressi dagli stessi fruitori nelle piattaforme, generano attraverso algoritmi predittivi scenari virtuali elaborati come prodotti ingegnerizzati in laboratorio. Siamo involontariamente complici di un processo di prefigurazione eterodiretto della nostra esistenza che ci proietta vorticosamente verso uno scenario distopico in cui la produzione del futuro è affidata ad algoritmi generativi e la tecnologia digitale controlla l'assetto della società futura.
Il processo di trasformazione della società in senso tecnocratico implica il rischio di rendere permanente una condizione esistenziale nella quale gli individui, cedendo autonomia e soggettività, si trasformino in ingranaggi di un sistema globale riproducendo inconsapevolmente solo interessi e linee strategiche definiti dalla logica del profitto economico e della speculazione finanziaria.
L'esperienza pandemica, determinando il confinamento dei corpi e rendendo le tecnologie e le reti informatiche le infrastrutture forzate della nostra vita sociale, ha trasformato integralmente lo svolgimento della nostra quotidianità limitando il campo delle nostre possibili interazioni con il mondo alla unicità della dimensione digitale. La riorganizzazione della totalità delle attività comunitarie, attuata attraverso l'adozione di molteplici piattaforme online, ha comportato una accelerazione verso la dissociazione compulsiva del proprio essere in una o più identità

di connessione condizionate dalle specificità di ciascun interfaccia, dallo Smart working alla DaD, dall'e-commerce ai social media. Questa espansione emergenziale della sfera connettiva potrebbe potenzialmente evolversi in una forma di totalitarismo digitale che occupa l'intera esistenza relazionale degli esseri umani e ne determina la ulteriore deriva verso l'ibridazione cibernetica all'interno di una società iperconnessa completamente controllata dagli oligopolisti della economia digitale.

In questo scenario inquietante, attraversato da un flusso monotematico di informazioni, ha avuto luogo la personale esperienza biennale della didattica a distanza, concepita e vissuta collettivamente come cantiere sperimentale di elaborazione e confronto di idee sulla rappresentazione dell'immagine futura della città concepita come teatro dell'esistenza e metafora della civiltà. Le immagini distopiche di contesti urbani completamente vuoti e silenti, provenienti dai media di tutto il mondo, hanno generato quella sospensione del tempo che è stata la condizione singolare nella quale si è consumata questa esperienza immersiva finalizzata alla libera espressione creativa di scenari futuri.

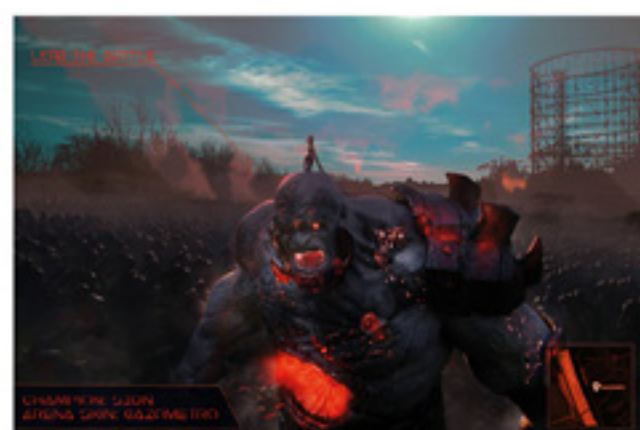
Un agente patogeno invisibile ha improvvisamente interrotto il flusso apparentemente inarrestabile di espansione del modello di sviluppo dominante a livello globale e ha contemporaneamente imposto a ogni individuo il confronto continuo con la possibilità della propria fine: niente sarà più come prima e ogni tentativo di normalizzazione sarà da ora in poi destinato al fallimento perché è la stessa presunta normalità l'autentico fattore patogeno. Questa consapevolezza è maturata gradualmente attraverso la riflessione soggettiva e il confronto plurale che hanno avuto luogo nell'arco temporale di grande tensione emotiva nel quale si sono svolte le attività laboratoriali online manifestandosi progressivamente attraverso l'elaborazione di rappresentazioni del mondo futuro a partire dall'unica grande rappresentazione del collasso del sistema globale che contemporaneamente veniva esibita mediaticamente.

L'originalità degli esiti raggiunti attraverso questa esperienza straordinaria vissuta online mostra un quadro delle potenzialità ancora intatte presenti nelle soggettività coinvolte nella sperimentazione digitale svincolata dai condizionamenti di matrice algoritmica e dai meccanismi di omologazione che hanno colonizzato la rete.

La generazione dei nativi digitali, a cui è stata imposta in sostituzione della congiunzione fisica la connessione digitale come unica forma di espressione, ha riversato in quest'ultima tutta la propria energia interiore manifestando dubbi e paure ma allo stesso tempo prefigurazioni e utopie che nel loro insieme rappresentano un argine di consapevolezza nei confronti di ogni obbligo verso la cosiddetta nuova normalità.

L'archiviazione indifferenziata della stagione della DaD, demonizzata mediaticamente come male assoluto e relegata ormai al ruolo emergenziale di puro strumento da adottare solo come garanzia della continuità didattica, non potrà comunque sottrarle il valore di "shock addizionale" che ha contribuito al risveglio delle coscienze difronte al rischio della stagnazione psichica soggettiva e collettiva nonché alla sperimentazione critica della connessione intesa come spazio relazionale ed espressivo in cui liberare e costruire la propria identità creativa.

WIN THE WAR
CHAMPION: IRELIA
ARENA SKIN: GAZOMETRO

KILL ALL THE SOLDIERS

È ORA DI VOLTARE PAGINA?

Tra passato e presente
Tra reale e virtuale

a cura di Sara Potente

"**I ragazzi non sanno più ascoltare, leggere, scrivere ma anche parlare in modo corretto, dotati di un vocabolario ridotto e strutture sintattiche elementari.**[1]"

Questo è un estratto di un documento ufficiale, reperibile sul sito del Senato della Repubblica, che riporta un giudizio molto diffuso sulle nuove generazioni, ma sarà effettivamente vero?
I fattori da considerare per arrivare ad una risposta certa ad una domanda così impegnativa sono infiniti. Prima di tutto andrebbe specificata la regione del mondo di cui si sta parlando, a quale generazione ci si riferisce, quali sono le differenze socio culturali avvenute nel corso del tempo e come hanno influito su un eventuale cambiamento. In breve sarebbe necessario scrivere un libro al riguardo. Per questo motivo, per cercare di dare una risposta sufficientemente coerente, ho scelto di analizzare il cambiamento che, almeno nel nostro paese, è forse il più rilevante: il progresso tecnologico.

I cosiddetti millennials, i nati tra il 1981 e il 1996, sono la prima generazione ad aver avuto un approccio precoce ad internet e a tutte le piattaforme ad esso collegate, nonché coloro che più di tutti hanno effettivamente contribuito alla nascita del villaggio globale.
C'è però anche un'altra generazione che dovrebbe essere esaminata: la Generazione Z, ossia i nati tra il 1997 e il 2010, sono la prima generazione nata e cresciuta nell'era digitale. L'approccio intensivo dei Millennials al web è avvenuto durante le scuole dell'obbligo, ma difficilmente prima dei 12/13 anni, mente per la nuova generazione il contatto è stato molto più radicale, perché internet aveva già invaso ogni singola casa privata, e molti di questi ragazzi hanno avuto le loro prime esperienze digitali durante la prima infanzia, talvolta contemporaneamente all'apprendimento della lingua, e quasi sempre prima di imparare a leggere.

La tecnologia negli ultimi vent'anni, dopo l'avvento di internet, ha galoppato a grande velocità, permettendo alla fonte di informazione più potente che sia mai esistita di entrare a far parte della vita quotidiana di tutti, e causando allo stesso tempo una grande mole di problematiche e di progressi sociali, nonché una serie infinita di nuove prospettive commerciali. La Generazione Z nascendo nel pieno dell'era digitale, ha di certo sviluppato una diversa metodologia di ricezione mentale agli impulsi, rispetto alle generazioni precedenti, ed è quindi naturale che vivano anche la lettura in maniera differente, ma questo non è necessariamente un male, ne significa che la quantità di lettori sia diminuita.
Se da una parte è possibile che l'assuefazione dai social porti ad una più facile distrazione (causata dalla ben nota velocità del mondo digitale), dall'altra è innegabile che le nuove generazioni siano più portate ad accettare realtà differenti e a pensare in maniera trasversale. Inoltre, il continuo bombardamento di informazioni che arriva dal web, assolutamente

> “La lettura attraverso un libro stampato è un'attività che coinvolge tutti e cinque i sensi.”

imparagonabile a quello della televisione, porta i ragazzi a dover necessariamente selezionare le informazioni, che sempre più spesso sono contrastanti, e quindi a farsi domande, ricercando le fonti e valutando quali siano le più attendibili. Effettivamente sono meno influenzabili dai media, almeno per quanto riguarda l'immediato.

È da sottolineare che internet stesso ha modificato per la prima volta la nostra concezione di lettura, che fino ad allora era sempre stata "lineare". Questa linearità che definisce qualsiasi testo stampato, nel mondo digitale viene interrotta da link, video, pubblicità, suoni…nasce quello che viene definito "ipertesto", che porta ad una lettura ramificata.
La diffusione degli eBook è stata estremamente controversa, nel corso degli anni ha portato ad una serie di domande e di preoccupazioni riguardo il futuro del mercato editoriale e del libro stampato, a causa delle quali l'opinione pubblica si è nettamente divisa, tra chi è convinto che gli eBook siano il futuro e chi invece che il testo stampato non morirà mai.

Nel 2020 ho fatto un sondaggio generazionale per capire in che modo uomini e donne di tutte le età percepiscono il mondo letterario. Ho preso in esame circa quattrocento soggetti divisi in cinque fasce generazionali: 14/23 anni, 24/32, 33/44, 45/59 e l'ultima over 60. Ho cercato di includere più realtà possibili nel sondaggio e attraverso 15 domande sono emersi dati molto interessanti, ma è da considerare che trattandosi di un sondaggio online, chi non è abituato a leggere e non si interessa dell'argomento, non ha partecipato. Per questo motivo stiamo le percentuali riportate sono da attribuire solo a quel 58% della popolazione italiana che secondo un'indagine portata avanti dal MIBACT legge almeno un libro l'anno (eBook compresi).

Contrariamente alle aspettative la figura del lettore abituale si è rivelata una creatura alquanto immutabile, non ho riscontrato grandi differenze generazionali in nessuna delle risposte fondamentali. In tutte le fasce d'età a predominare è la lettura di un paio d'ore giornaliere. Se vogliamo analizzare un aspetto più tecnico, possiamo osservare come ormai la brossura ha raggiunto e superato la copertina rigida sia in termini di usufruibilità che di apprezzamento: il 22 % contro il 19,4 %, mentre al 58,6 % risulta indifferente. L'unico aspetto in cui le generazioni divergono risulta essere il contenuto delle letture abituali, tuttavia questo è un fattore molto più che ovvio, oserei dire banale; come con qualsiasi altro prodotto sul mercato, l'età è uno dei fattori più rilevanti nel definire i gusti e le necessità di un determinato target.

Anche il modo in cui le varie fasce d'età interagiscono con gli eBook non diverge poi così tanto, eccezion fatta per gli over 60, che risulta ancora più restia della media totale ad usare i nuovi mezzi tecnologici. L' eBook è senz'altro stata una grandissima svolta nel mercato editoriale, ormai quasi ogni libro può essere acquistato sia in formato digitale che

tradizionale, ed effettivamente è utile soprattutto per tomi molto grandi. Tuttavia la risposta al sondaggio non è affatto positiva: il 63,6 % dei lettori è contrario all'utilizzo, e non ne è un fruitore per varie ragioni in effetti, ma la più comune è che risulta una lettura "impersonale" e fredda, mancando il contatto con la carta. Infatti a seguito di questa maggioranza troviamo un blocco formato dal 22 % dei soggetti che usa gli ebook, ma solo in casi particolari, sporadicamente o in mancanza del cartaceo. Solo il 14,4 % usa abitualmente il formato digitale, considerandolo utile e maneggevole, nonché economico; tuttavia anche tra gli apprezzatori si fa sentire l'ingombrante presenza del libro cartaceo, che non accenna a lasciare il trono del favorito. Questo sottolinea una certa dose di fidelizzazione, che non è da sottovalutare.

Come accennavo, l'era digitale ha creato non poche preoccupazioni nel mondo editoriale. Molti nella nascita delle nuove piattaforme di e-commerce hanno visto la morte delle librerie fisiche, proprio come con il boom degli eBook hanno decretato la morte della stampa gridando alla catastrofe. Nonostante questo però, dopo oltre vent'anni, i due mercati continuano a coesistere abbastanza pacificamente, sembra addirittura che l'uso della carta continui ad aumentare. È mia ferma convinzione che esista una netta distinzione tra i due mondi, che sono molto diversi, e che esistano fattori socio culturali che mantengono un certo equilibrio.

Le librerie e le biblioteche non sono semplicemente negozi di libri, sono luoghi di aggregazione, raccoglimento e studio, dove è piacevole anche solo dare un'occhiata ai libri esposti, toccarli, leggere la prima pagina…ed è per questo che anche il libro stampato probabilmente non morirà mai. La lettura attraverso un libro stampato è un'attività che coinvolge tutti e cinque i sensi:

«gli occhi che seguono le parole sulla pagina, il naso che aspira l'odore familiare della carta, della colla, dell'inchiostro, del cartone o della pelle, la mano che accarezza la pagina ruvida o morbida, la legatura liscia o scabrosa; persino il gusto è sollecitato, a volte, quando il dito viene bagnato con la lingua per meglio voltare pagina.» [2]

A questo proposito le risposte alla domanda nel sondaggio "Credi che gli eBook porteranno alla morte del libro stampato?", risultano essere per l' 82,7 % un forte no, mentre il 7,9% ha risposto con un forse e solo il 9,4 % con un si. Tuttavia questi ultimi hanno specificato che l'ipotesi non li entusiasma, e che preferirebbero di gran lunga non accadesse; la loro risposta è stata quindi guidata da un qualche immaginario comune che vede l' eBook come un prodotto estremamente affermato, cosa che a quanto pare non è veritiera.
La mia conclusione è quindi che questo strumento (perché solo uno strumento viene considerato), possa diventare un ottimo supporto al lettore, senza mai arrivare ad essere l'oggetto de desiderio.

"Ci sono due tipi di libro, quelli da consultare e quelli da leggere. I primi occupano molto posto in casa e sono costosi, e potranno essere sostituiti da dischi multimediali, così si libererà spazio, in casa e nelle biblioteche pubbliche, per i libri da leggere. I libri da leggere non potranno essere sostituiti da alcun aggeggio elettronico. [...] Il libro da leggere appartiene a quei miracoli di una tecnologia eterna di cui fanno parte la ruota, il coltello, , il martello, la pentola, la bicicletta. Potete inventare un sistema di cambi sofistiscatissimo, ma la bicicletta rimane quella che è, due ruote, una sella, e i pedali. Altrimenti si chiama motorino ed è un'altra faccenda." [3]

Per tornare al focus del nostro quesito, le nuove tecnologie, il bombardamento mediatico, il velocissimo cambiamento sociale di questi anni hanno davvero inciso sulla volontà o la capacità di un ragazzo di leggere un buon libro? Effettivamente no, almeno stando ai risultati degli ultimi anni. Secondo i dati dell'Istat, dagli anni '60 ad oggi il mercato librario è sempre stato in crescita, e di generazione in generazione sempre più preadolescenti si avvicinano alla lettura. [4]

Purtroppo temo che l'idea delle nuove generazioni ignoranti e poco interessate alla cultura sia l'ennesimo stereotipo imposto "dalla vecchia guardia". Le sentenze di negligenza e incompetenza da parte delle vecchie generazioni rispetto alle nuove sono sempre esistite, e di certo continueranno ad esistere, ma nonostante questo l'umanità continua a crescere, evolversi e migliorare (anche se con i suoi alti e bassi).

Oggi il padre teme i figli. I figli si credono uguali al padre e non hanno né rispetto né stima per i genitori. Ciò che essi vogliono è essere liberi. Il professore ha paura degli allievi, gli allievi insultano i professori; i giovani esigono immediatamente il posto degli anziani; gli anziani, per non apparire retrogradi o dispotici, acconsentono a tale cedimento e, a corona di tutto, in nome della libertà e dell'uguaglianza, si reclama la libertà dei sessi.

Platone, 400 a.C.

"La nostra gioventù ama il lusso, è maleducata, se ne infischia dell'autorità e non ha nessun rispetto per gli anziani. I ragazzi d'oggi sono tiranni. Non si alzano in piedi quando un anziano entra in un ambiente, rispondono male ai loro genitori..."

Socrate, 400 a.C.

"Non ho più speranza alcuna per l'avvenire del nostro Paese, se la gioventù d'oggi prenderà domani il comando, perché è una gioventù senza ritegno e pericolosa"

Esidio, 720 a.C.

"Il nostro mondo ha raggiunto uno stadio critico. I ragazzi non ascoltano più i loro genitori. La fine del mondo non può essere lontana"

Sacerdote egiziano, 2000 a.C.

"Questa gioventù è guasta fino in fondo al cuore. Non sarà mai come la precedente. Quella di oggi non potrà conservare la nostra cultura"

Iscrizione di Babilonia, oltre del 1000 a.C.

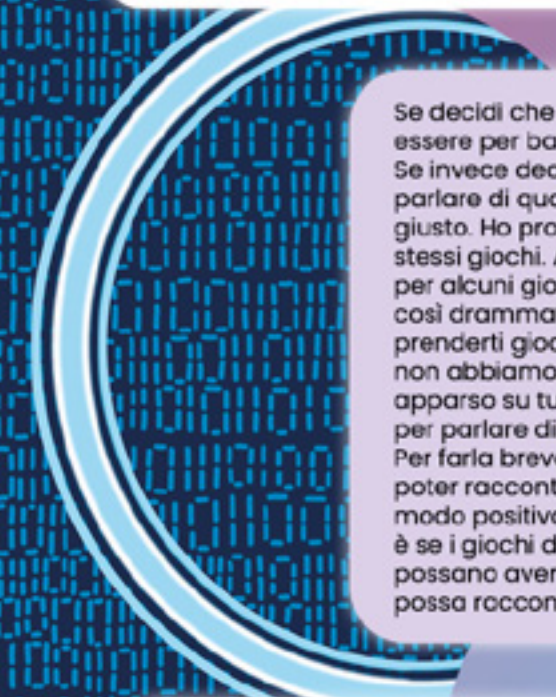
1. *Audizione della federazione della filiera della carta e della grafica, presso la 10° commissione permanente (Industria, Commercio, Turismo) del Senato della Repubblica. - 5 novembre 2012 - http://www.senato.it*
2. *(Storia della lettura, Alberto Manguel, p.252)*

3. *Umberto Eco, La bustina di Minerva (Milano, Bompiani 2000)*
4. *Istat , Produzione e lettura di libri in Italia, anno 2019*
Citazioni sopracitate: *Sito dell'Università degli Studi di Palermo - Giovani - Filippo Dippolito*

Segnalazioni
!!!
Come definire la realtà? Ciò che tu senti, vedi, degusti o respiri non sono che impulsi elettrici interpretati dal tuo cervello.
(Matrix)
Delivered

ILLUSTRAZIONE MARTINA IUFFREDO

LA RIVOLUZIONE DELLE ARTI INTERATTIVE

Intervista a **DAVID CAGE** *di Marco Accordi Rickards*

Partiamo dalla definizione della parola "gioco". A volte è un oggetto un po' misterioso. Le persone pensano a diverse idee quando usano la parola "gioco", nel nostro settore. Come forse già sai, sono tra coloro che pensano che il medium interattivo non sia soltanto un gioco. Vorrei la tua definizione e la tua opinione su questo, sull'identità del gioco.

Credo sia una domanda molto complicata e ci sono state varie discussioni nell'industria di cui facciamo parte su che cosa sia effettivamente un gioco. Per alcuni, i videogiochi dovrebbero essere giocattoli, ossia un modo per divertirsi, sono più una fonte di intrattenimento, come i film. Secondo altri si parla di una nuova forma artistica e credo che i giochi che sono più antichi, siano diversi. Possono assumere diverse forme e ciò che li rende così interessanti (e non ho niente contro chi pensa siano semplici giocattoli, va bene anche quello, ci servono i giochi), credo sia che hanno il potenziale di essere molto più di tutto ciò. Di essere effettivamente una forma d'arte e penso che questo sia quello che cerco di percorrere nel mio lavoro, da 24 anni ormai.

Pensi che i videogiochi abbiano il diritto di raccontare qualsiasi storia o ci sono ancora storie che non dovrebbero essere raccontate?

Se decidi che i giochi dovrebbero essere semplici giocattoli, allora dovrebbero essere per bambini. Non puoi inserire situazioni o argomenti troppo drammatici. Se invece decidi che si tratta di forme artistiche, allora la risposta è no, possono parlare di qualsiasi cosa, perché puoi esprimere emozioni, idee e questo è giusto. Ho provato a rispondere a questa domanda molte volte, attraverso i miei stessi giochi. Ad esempio, in Detroit c'è una scena sulla violenza domestica che per alcuni giornalisti è stata molto realistica: "Come ti permetti di parlare di cose così drammatiche in un videogioco? Come hai potuto esaltare la situazione, prenderti gioco della cosa?" e penso che il fraintendimento arrivi dal fatto che non abbiamo mai esaltato la cosa, volevamo solo parlare di questo problema apparso su tutti i giornali, perché pensiamo che il nostro medium sia utilizzabile per parlare di qualsiasi cosa, perché è più una forma d'arte che un giocattolo. Per farla breve, credo che la mia risposta sia sì, penso che i giochi dovrebbero poter raccontare qualsiasi cosa, a patto che venga fatto con delicatezza e in modo positivo, con un buon approccio, chiaro, con significato. Ma la domanda è se i giochi devono risultare significativi o essere divertenti. Penso davvero che possano avere un significato, magari non tutti e va bene così, ma credo che si possa raccontare qualsiasi cosa attraverso un gioco.

Non credi che questo sia l'esempio lampante del fatto che, se continuiamo a usare la parola "gioco", possa passare il concetto che si stia giocando con la guerra, con gli stupri, con il nazismo o l'Olocausto? E che, quindi, non dovremmo avere il permesso di farlo? Però, se non è un gioco e non stiamo giocando, allora qual è la differenza rispetto a guardare un film o leggere un romanzo?

No, penso sia vero, il nome è molto importante perché definisce la natura del medium stesso. Se li chiami videogiochi allora riguardano il giocare, i bambini e i giocattoli, ma il fatto è che tutto il settore sta cercando un nome diverso da secoli e nessuno ha ancora proposto niente di rilevante. Alcuni parlano di "esperienze interattive", e forse è la definizione più adatta, ma allo stesso tempo non è una parola spendibile, quindi dobbiamo ancora trovare un vocabolo che possa riassumere il tutto.

Sei sempre stato un grande artista, sei un musicista, scrivi, sei un game designer. È magnifico come in Omikron, il tuo primo gioco, tu abbia potuto lavorare con David Bowie, un artista e musicista fantastico.
Secondo te, quanto è importante l'influenza di diverse arti e diverse lingue nella creazione di un videogioco? Puoi raccontarci qualcosa sull'esperienza di lavoro con David Bowie in The Nomad Soul?

Sì, lavorare con Bowie è stato davvero molto emozionante e di ispirazione, come potrai immaginare. È stato anche incredibilmente facile. A volte le persone possono pensare: "Oh, queste rockstar... è difficile lavorare con loro, vogliono sempre controllare tutto e vogliono cambiare il gioco", ma questo non è successo, Bowie è stato davvero collaborativo, di supporto, molto curioso. Voleva capire e voleva contribuire, ma molto rispettosamente, ha anche compreso in fretta che si trattava di un lavoro fatto con passione e non per questioni di marketing. Non si trattava di volere il suo nome nei titoli di coda del gioco, era più un: "Guarda, rispettiamo il tuo talento e saremo molto felici se potessi dare il tuo contributo a questa nostra nuova esperienza", e così è stato dal principio, penso che sia stato anche per questo che si sia interessato al progetto. Non era una questione di soldi o altro, perché ha detto di sì ancora prima di discutere i dettagli finanziari. Quindi, davvero, si trattava di condividere un'esperienza entusiasmante insieme a noi ed è stato qualcosa che non aveva mai fatto, era la prima volta che lavorava su un progetto interattivo, era molto attratto dal fare qualcosa di diverso. Quindi e è stata un'esperienza fantastica, come potrai ben immaginare. Penso sia molto interessante creare dei ponti tra i diversi tipi di arte e artisti e penso che i videogiochi siano il posto giusto per farlo, perché usiamo la cinematografia, la musica, la recitazione, la scrittura, utilizziamo diverse tipologie di arte e, ovviamente, anche la grafica e le arti visive. Di conseguenza, è il luogo naturale di incontro di arti diverse e amo riunire persone con profili diversi sul mio set e collaborare con designer famosi, compositori, attori e, in passato, musicisti. È sempre stata un'esperienza fantastica, vorrei farlo ancora di più, riunire le persone e contribuire a creare qualcosa tutti insieme.

ILLUSTRAZIONI **ANASTASIA MARANGONI**

Ho trovato molto interessante quello che hai appena detto sulla tua collaborazione con Bowie e il fatto che lui era entusiasta di farlo. Perché non è una questione di marketing, è su un livello creativo. Questo è solo un esempio quello che ha fatto Infocom, quando ha creato La Guida galattica per autostoppisti, quando Steve Meretzky ha lavorato al fianco di Douglas Adams, l'autore originario. Puoi capire come sia diverso, comparandolo ad esempio a quando acquisti solo una licenza.

Assolutamente, fa una grande differenza e non solo per il gioco finale, ma anche per il rapporto con l'artista. Si tratta di un'esperienza differente rispetto al dire semplicemente: "Okay, quanto vuoi darmi per il mio franchise?", è un rapporto diverso.

Parlando di giochi narrativi, quali sono le difficoltà più grandi per l'autore e lo sviluppatore, quando deve sviluppare una storia non lineare?

Penso che abbiano una natura simile, ma differente. Anche gli script lineari sono in due dimensioni: tempo e spazio. Invece, i giochi o storie interattive sono scritti attraverso tre dimensioni: tempo, spazio e possibilità. Si tratta in effetti di livelli esponenziali di difficoltà, non si aggiunge semplicemente una dimensione, è tutto molto più complesso. Se scrivi uno script lineare, immagini una storia, la storia che scriverai. Magari come scrittore esplorerai possibilità differenti di che cosa potrebbe accadere, ma come scrittore lineare sceglierai sempre una versione che sarà quella che le persone alla fine vedranno realizzata. Quando sei uno scrittore di storie interattive, svolgi l'intenso lavoro di cercare di immaginare qualsiasi cosa che potrebbe accadere in una situazione data ma, invece di sceglierne una, implementerai tutte le versioni che hai in mente e lascerai che sia il giocatore a raccontare la propria storia. Questo è ciò che mi affascina di questo medium, non si tratta di scrivere la propria prospettiva della storia, ma di scrivere una storia con milioni di persone che la giocheranno e la porteranno a termine, in qualche modo la scriviamo insieme. Io definisco uno scopo, uno spazio narrativo, ma loro decidono quale avventura vogliono percorrere in questo spazio narrativo, quindi una storia, la storia finale, è quella che poi creiamo insieme.

Intendi dire che, in qualche modo, i giocatori che giocano ai tuoi giochi sono non voglio dire "coautori", ma partecipano attivamente al processo creativo?

LIFE IS STRANGE

In realtà, penso che si possano definire coautori. Scriviamo la storia insieme, perché effettivamente queste storie sono il risultato delle loro scelte, basate sui valori e le loro emozioni e intenzioni; quindi, credo che sia qualcosa che si scrive insieme.

Interessante. Non so se te lo ricordi, ormai è deceduto, ma c'era un famoso critico cinematografico americano, Roger Ebert, che era contro il fatto che i giochi erano considerati arte. La motivazione era proprio quella che hai detto tu: visto che i giocatori sono in qualche modo coinvolti nel processo creativo, di conseguenza l'autore dei giochi non ha un controllo autorale completo ed è per questo che, secondo Ebert, i videogiochi non possono essere considerati arte.

Sono completamente in disaccordo. Si tratta di arte che creiamo con il pubblico, invece di creare per il pubblico se capisci quello che intendo. Quando si crea un film, il pubblico è passivo, può guardare quello che hai deciso, invece, quando crei un gioco, il risultato e l'esperienza finale vengono creati insieme al pubblico. In qualche modo si tratta di un'esperienza artistica unica, dove il pubblico non è passivo, ma contribuisce a creare l'esperienza stessa. Penso che questo sia l'aspetto più affascinante di quello che stiamo facendo.

Concordo con te al 100%. Perché la maggior parte degli utenti non riesce a completare i giochi narrativi? Ricordo che ne hai parlato anche in qualche conferenza, forse anche in quella a Roma dove ti abbiamo invitato. Affermavi che purtroppo molte persone comprano i giochi e non li completano. Non pensi che, comprando un gioco, si dovrebbe avere il diritto di poter vedere tutti i contenuti, come in qualsiasi altro mezzo di comunicazione? Ad esempio, se non sono molto bravo e ho qualche difficoltà ad andare avanti?

Domanda interessante. Il fatto è che alcune persone vogliono comprare e giocare a un gioco per il gusto della sfida, che è la ragione per cui giocano ai videogiochi. Quindi, se un gioco è difficile o non vogliono investire il proprio tempo per completarlo, non saranno in grado di vedere tutto. Però, non so se davvero c'è una risposta a questa domanda. I videogiochi dovrebbero essere più facili in generale? Dovrebbero avere un easy mode? La maggior parte dei giochi attualmente la hanno, sempre più giochi in effetti. Ma puoi osservare il successo di Dark Souls, ad esempio, o di altri giochi come questo. Alcune persone amano i giochi molto difficili ed essere frustrati diventa parte del piacere che provano mentre giocano, mentre ad altri non piace ma, magari, ci sono giochi per tutti...

Non pensi che sia un po' ingiusto... ad esempio, compro Dark Souls perché mi piace la sfida e voglio giocare a un gioco veramente difficile, ma ho comunque un'opzione dentro al gioco che mi permette di completarlo anche se non sono abbastanza bravo, eppure, non dovrebbe rovinare nessuna esperienza per le altre persone, perché non sono obbligate a premere quel pulsante.

È vero. Non ho un'opinione forte al riguardo, perché penso che le persone che comprano Sekiro vogliano giocarci per provare un'esperienza di gioco con sfide piene di difficoltà. Se fornisci una modalità più facile, alcuni la useranno per completare il gioco essendo invincibili, non vulnerabili, facendo qualsiasi cosa. Questo però abbassa il valore del gioco per le persone che lottano per guadagnarsi le competenze per arrivare a completare il gioco stesso. È una situazione complessa. Capisco qual è il punto dietro a tutto ciò perché è vero, i tassi di completamento nel settore sono circa del 20% o meno. Alcune persone comprano un gioco e ne vedono la fine, ma sono poche. Nei giochi narrativi come quelli che sviluppiamo con Quantic Dream c'è un tasso del 75%, che è più elevato e vorremmo che arrivasse a 100, ma ci sono sempre persone che perdono interesse o si buttano su un gioco appena uscito. La tua domanda è collegata anche a un'altra: "I videogiochi sono troppo lunghi?", perché ci sono giochi che durano 80 ore, abbiamo effettivamente 80 ore da passare su un'esperienza interattiva? Per alcune persone la risposta è sì ed è il motivo per cui comprano il gioco. Perché avranno di più in cambio dei loro soldi, per altre persone è una cosa frustrante perché il gioco diventa così veloce ed enorme, che non ne vedranno mai la fine. Diventa una frustrazione. Penso che giochi con stili e sfide diverse in base alle persone, siano una buona cosa. Ma non ho un'opinione così decisa al riguardo.

Spostando l'attenzione su Fahrenheit, credo che tu abbia portato innovazioni fantastiche all'interno del percorso classico delle avventure grafiche per quanto riguarda il gameplay, la direzione e lo storytelling: tutti hanno amato quel gioco. In merito all'innovazione, pensi che l'industria dei videogiochi sia aperta nei suoi confronti? Oppure risulta difficile proporre qualcosa di diverso, qualcosa di nuovo ad esempio quando ci si deve relazionare con un editore di una certa importanza?

Durante il corso della mia carriera non ho mai avuto problemi con un editore sul fatto che mi impedisse di fare qualcosa. Ho sempre avuto molta libertà con tutti. La domanda è più rivolta alla stampa e ai giocatori, perché per certe cose sono disponibili e aperti nei confronti dell'innovazione, per altre sono riluttanti verso il cambiamento e soprattutto con qualsiasi cosa legata ai comandi, la navigazione, ecc. È molto difficile far loro cambiare opinione, quando si tratta di nuove idee e meccaniche, e se funziona lo accoglieranno, ma abbiamo provato molte cose diverse. Forse non erano innovazioni interessanti ma, per Heavy Rain, abbiamo inserito modalità differenti per far muovere i personaggi, usando mirini invece di joystick. Abbiamo anche sempre usato joystick analogici per realizzare delle azioni, invece di premere X. Questo non ha impedito ai giochi di essere successi commerciali, allo stesso tempo c'erano cose per cui era difficile convincere le persone a cambiare le proprie abitudini, ma direi che in generale l'innovazione è ben accetta, forse più dai giocatori che dalla stampa, che a volte è conservatrice, invece i gamer vogliono cose nuove.

Come sai, da circa 10 anni tengo corsi all'università e Heavy Rain è importante all'interno del mio programma: dico sempre agli studenti che è una pietra miliare nell'evoluzione delle avventure grafiche, è stata la prima volta secondo me in cui l'autore ha avuto il coraggio di mettere la storia e i personaggi al centro del palco, abbandonando i gameplay tradizionali basati sugli enigmi. Hai dato il via a qualcosa di nuovo, se si osservano i titoli Telltale come Life is Strange o Until Dawn, sono giochi che secondo me non esisterebbero senza Heavy Rain, il primo di questo genere. Puoi dirmi qualcosa su come sei arrivato a questa idea rivoluzionaria? È stato difficile capire che il gioco poteva esistere ed essere estremamente popolare, anche senza i gameplay tradizionali?

In realtà, questo processo è iniziato con Fahrenheit, è stato il primo dove abbiamo pensato: "Va bene, vogliamo creare un gioco dove la storia non è solo di sfondo a enigmi e altre meccaniche, ma che sia l'essenza dell'esperienza". Ricordo quando ho proposto Fahrenheit agli editori, raccontai loro la storia e lo apprezzarono, quindi iniziarono a dire: "Va bene, ma cosa si fa nel gioco?", e rispondevo: "Compi delle scelte come Roleplayer, sei effettivamente nei panni del protagonista e questo è il gioco", ma la loro domanda era sempre: "Ci sono delle armi?"; "No, non hai armi a disposizione"... "Si guidano delle macchine?"; "No, non guidi nessuna macchina"... "Ma hai degli enigmi da risolvere?"; "No, nessun enigma"... "Ma c'è un inventario senza...?". "No!". E loro esclamavano: "Allora non è un gioco!", e io pensavo che sì, era un gioco, un gioco, però, che non era basato sulle meccaniche classiche che si trovavano nei giochi. Io ero un po' annoiato a quel tempo dai classici giochi di avventura, perché sentivo sempre che di base erano solo dei videogiochi basati su enigmi dove dovevi usare l'oggetto giusto, andare nel posto giusto per andare avanti con la storia. La storia in qualche modo era solo una facciata, non era il cuore e l'essenza dell'esperienza e ho sempre voluto creare un'esperienza effettivamente basata sulla storia del personaggio.Così, abbiamo sperimentato con Fahrenheit e Heavy Rain è stata una versione più completa di queste idee.

C'è voluto del tempo, è stata una sfida perché abbiamo passato molto tempo a spiegare l'esperienza e nessuno sembrava capire, ma avevamo davvero bisogno di una scena che fosse giocabile, comprensibile da parte delle persone, perché l'esperienza era molto diversa da ciò a cui erano abituati. Risultava molto astratta e la domanda era sempre: "Ma cosa dovresti fare in questo tipo di esperienza? È davvero un gioco? Sono scene tagliate?", e quindi rispondevo: "No, nessuna scena tagliata, si deve sempre essere partecipi". C'è voluto del tempo ma, dopo aver pubblicato la prima demo, tutti hanno immediatamente compreso. Il gioco è diventato un successo commerciale, anche se diverso. Le persone lo hanno capito e lo hanno amato molto in fretta, il che penso sia stato un segno positivo per le idee in cui credevo.

Se pensi al passato, ad esempio ai tempi d'oro dell'avventura, prima con l'avventura testuale, quindi Infocom, poi Sierra e LucasArts... C'erano molti giochi che erano commedie, invece oggi è molto difficile produrli, penso che anche nella tua esperienza personale, quando hai creato una demo tecnica basata su Kara, sia stato un enorme successo (sono un fan, lo sai, quindi non è una critica), ma le persone erano comunque meno entusiaste quando hai creato l'altra demo basata su una situazione comica. Perché è così difficile, oggi, fare commedia nei giochi?

Per diverse ragioni. La demo di The Dark Sorcerer è stata molto divertente da creare e svariate persone ne sono state entusiaste, ma allo stesso tempo ci sono state critiche riguardo al cliché classico dei videogiochi e dello stregone che fa magia oscura. Lo stavamo sostanzialmente capovolgendo e alcune persone hanno colto l'umorismo, mentre altre non lo hanno fatto. Ma è stato comunque abbastanza popolare, non come Kara, sono d'accordo, ma credo che l'umorismo sia qualcosa di difficile perché non è così frequente nei giochi. Concordo sul fatto che in passato c'erano più giochi di questo genere, ma è anche difficile trovare un tipo di umorismo che funzioni in tutti i paesi e culture. L'umorismo è una questione culturale, quello che fa ridere un giapponese è probabilmente diverso da quello che può far ridere un italiano o un americano. L'essere divertente è una cosa tipica e pochi giochi hanno avuto successo in questo. Penso che Monkey Island sia stato un gioco divertente, perché a volte era assurdo. A me piace l'umorismo, ma è molto difficile da realizzare. Capisci bene che i generi nell'ambito dei videogiochi sono un po' limitati in qualche modo, perché hai il fantasy, l'horror, l'azione, ma sono sempre generi definiti ed è difficile creare qualcosa che sia diverso e l'umorismo è parte di questa equazione.

Ma concordi sul fatto che ci stiamo perdendo qualcosa? Se nei videogiochi non abbiamo un genere così vasto che però è presente negli altri media?

Sì, è vero, ma allo stesso tempo quale pensi che sia stato il successo cinematografico comico più recente, a livello internazionale? Qual è stata l'ultima commedia che ti viene in mente? Io non lo so.

Non è facile come menzionare i supereroi, gli horror o i fantasy, hai ragione.

Sì, è vero, ma allo stesso tempo quale pensi che sia stato il successo cinematografico comico più recente, a livello internazionale? Qual è stata l'ultima commedia che ti viene in mente? Io non lo so.

Sì, è una trilogia, sono tre film.

Esatto, il primo è stato molto divertente, gli altri meno. Quello è il successo più recente che mi viene in mente come commedia. Non è un problema solo per i videogiochi, penso che in generale sia difficile trovare qualcosa che possa far ridere tutti in tutto il mondo, è una questione culturale.

Spostandoci dalla commedia al romanticismo, l'amore e il sesso...

Scusa un'ultima cosa. Penso che un'altra cosa difficile quando si tratta di commedie è che nei giochi c'è sempre stata molta violenza e interazioni fisiche. Devi saltare, correre, compiere azioni... e non è facile trovare qualcosa di divertente che sia compatibile. È più facile creare qualcosa dove devi uccidere qualcuno, distruggere qualcosa o saltare su qualcosa, mentre nelle commedie si ha invece a che fare con qualcosa di più sottile che riguarda il linguaggio del corpo, ma anche la lingua stessa, i dialoghi e i dialoghi nei videogiochi sono un incubo.

Hai ragione, ma il tuo modello, che hai usato ad esempio in Heavy Rain o Detroit, funzionerebbe probabilmente allo stesso modo per una commedia, sarebbe fantastico come i grandi classici.

Concordo che il formato che abbiamo creato per Heavy Rain ci abbia permesso di raccontare qualsiasi tipo di storia, perché si incentra tutto sulla scrittura, ma siamo riusciti a trovare un'interfaccia dove puoi decidere cosa vuoi dire, come vuoi muoverti, come gestire il tuo ruolo, quindi è molto flessibile.

Una situazione divertente che ti fa ridere può essere gestita come un evento breve, come quando ricordi un serial killer, non c'è niente di diverso.

Vero, magari creeremo una commedia, come prossima frontiera.

Tornando al romanticismo, l'amore e il sesso sono sempre stati un problema, perché sembra che l'industria dei videogiochi non sia spaventata dalla violenza, inserendola nei giochi, ma ci sono molte restrizioni e cautele quando si parla di amore e sesso. Una volta, a un Salone del libro in Italia, una scrittrice famosa per i suoi romanzi erotici mi disse una cosa, in un'intervista. Era anche una gamer e le chiesi perché di solito non troviamo amore o sesso nei giochi. Mi ha risposto in un modo molto interessante: "Secondo me, la violenza non è veramente spaventosa per l'editore, ma il sesso sì", secondo lei il sesso è qualcosa di caotico che porta ad anarchia e libertà, mentre con la dalla violenza sappiamo cosa aspettarci. Questa era la sua opinione. Secondo te, perché è così difficile trovare amore e sesso nei videogiochi rispetto agli altri media, anche se i giochi contengono violenza di qualsiasi tipo?

Penso che la spiegazione dell'autrice sia interessante. Ce ne sono sicuramente altre, una è che i videogiochi sono ancora un medium considerato per bambini e nella mente di alcune persone e della società in generale sono ancora giocattoli, e tu non mostreresti il sesso a dei bambini, giusto? È vero, pensa al successo di giochi come Mario, sono accessibili per un pubblico molto vasto e giovane, il che è positivo. A volte, c'è qualcosa che dà fastidio nell'idea del sesso in un videogioco per questo motivo. Credo che così come l'umorismo, il sesso sia qualcosa di molto culturale e diversificato. Diverse culture hanno tabù differenti riguardo al sesso e quello che è considerato un tabù in Francia è diverso da quello che è un tabù in Giappone o negli Stati Uniti. Quindi è difficile, così come per l'umorismo, trovare qualcosa che possa funzionare per tutti. Inoltre, il sesso non è qualcosa di giocabile, non è facile o interessante giocare in queste situazioni che dipendono dalle parole, dal flirt e dai dialoghi. I videogiochi in generale non amano i dialoghi, se invece si parla dell'atto in sé, diventa difficile da giocare, questa è solo una combinazione di motivi differenti. Ci abbiamo provato, in molti giochi abbiamo aggiunto delle scene di sesso, ma a volte è stato difficile. In Heavy Rain, ne abbiamo aggiunta una che era interessante, ma ad esempio in Giappone abbiamo dovuto oscurarla al primo bacio. In Heavy Rain, Ethan e Madison si baciano e si spogliano e fanno l'amore, se ricordo bene sul pavimento, ma in Giappone abbiamo appunto dovuto mascherare l'atto prima del bacio. La scena è stata censurata perché non era accettabile in Giappone e in altri paesi; quindi, il sesso si deve gestire con cura perché non vuoi scioccare le persone e vuoi rispettare la loro sensibilità in tutti i paesi, basandoti sulla loro cultura, il che non è per nulla facile.

Hai lavorato con molti attori famosi, se osserviamo la storia dei videogiochi abbiamo vari esempi, ma in generale si ha l'impressione che le persone reali, attori reali non siano così fondamentali e giusti per i videogiochi. A volte, sembra che personaggi totalmente inventati e digitali funzionino meglio. Pensi sia un problema di tecnologia, perché dovrebbero migliorare la fusione degli attori all'interno dei giochi o è qualcosa di diverso, oppure non è vero e gli attori sono perfetti?

Posso risponderti grazie alla mia esperienza personale, penso che lavorare con David Bowie come attore, ad esempio, sia stata un'esperienza fantastica; lui ha reso il suo personaggio davvero unico. Lavorare con Elliot Page in Beyond: Two Souls è stata un'esperienza fantastica, lavorare con William Defoe è stato incredibile per noi e penso che abbiano fornito una sottigliezza, complessità e profondità a questi personaggi che sarebbero state impossibili altrimenti. Posso solo dirti che la mia esperienza con Detroit, lavorando con attori più giovani come Bryan Dechart e Valorie Curry e molti altri è stata fantastica, sono stati attori fantastici. Quindi tenderei a essere in disaccordo. Amo vedere persone reali leggere e coordinare i ruoli. Penso che mantengano qualcosa che non potremmo creare con personaggi virtuali. Prima di Heavy Rain, i nostri personaggi erano pura creazione, completamente inventati, i loro look erano basati su un attore, la voce su un altro attore, i movimenti su un altro ancora, tutto era una combinazione di persone diverse. Non ha mai funzionato alla perfezione. Quando invece abbiamo iniziato a lavorare con persone reali in Heavy Rain, all'improvviso abbiamo avuto coerenza, una voce e una personalità unica. Quindi, lo preferisco.

Ho diviso in due domande diverse l'argomento della relazione tra videogiochi e politica. Come sai, te ne ho già parlato molte volte, penso che Detroit sia il tuo capolavoro, amo questo gioco, penso che sia uno tra i migliori giochi narrativi mai pubblicati. Non smetterò mai di ringraziarti per aver creato questa magnifica opera d'arte. Però, penso che nessuno possa negare che sia molto politico, quindi quale pensi che sia la giusta relazione tra videogiochi e politica?

Domanda interessante. Quando pensi a Detroit, cosa ti dice? Dice che non importa chi tu sia, quale sia il colore della tua pelle, in che cosa credi, quali siano le tue origini, la tua religione; dovresti essere rispettato per quello che sei. Quindi non credo che questo sia un messaggio particolarmente fastidioso o politico, penso sia solo molto diretto.

Non è affatto fastidioso, ma allo stesso tempo è molto politico perché stiamo parlando di uguaglianza e questi sono i valori alla base della sinistra.

Non lo so, tendo a pensare che le persone dovrebbero essere rispettate per quello che sono e che tutti meritano rispetto. Non importa quale sia il colore della tua pelle, quello che importa è che tu sei un essere umano e tutti lo siamo, quindi...

Sì, ma il suprematisti bianchi non amerebbero questo messaggio, ad esempio.

È vero e penso sia una cosa positiva. Sono valori umani, riguardano l'empatia, il rispetto del diritto di essere diversi e non possiamo considerarlo un messaggio politico, ma solo un messaggio umanitario. Con il mio team, abbiamo letto molti saggi di filosofia, ci siamo interessati di inserire alcuni messaggi forti in cui credere e speriamo che questi valori siano ampiamente condivisi. Però, capisco la tua domanda e hai ragione, nessuno nel settore vuole entrare dentro alla politica a qualsiasi costo, perché diventa difficile parlare di qualcosa. Avrai parte dei giocatori che apprezzeranno il tuo messaggio e un'altra parte che lo odieranno. A quel punto, divideresti la tua audience ed è molto interessante vedere come, in questo periodo, molti giochi con personaggi gay, ad esempio, siano fastidiosi per alcune persone, sebbene io creda che non dovrebbero esserlo.

Nell'industria cinematografica non è così, perché ad esempio Michael Moore non ha paura di girare dei film che sono un manifesto politico o Clint Eastwood non ha paura di affermare che vota per i repubblicani.

Questo è vero, ma i film hanno iniziato tutto ciò da molto tempo. Anche Metropolis era in qualche modo politico, all'epoca, e si parla di molto tempo fa, mentre i videogiochi sono una forma d'arte ibrida, perché affermiamo che sono un gioco e una forma d'arte, un tipo di intrattenimento. Se parliamo di intrattenimento o di un giocattolo, allora non dovrebbe riguardare la politica. Un gioco lo crei per i bambini e la politica non è necessaria, ma se invece affermi che è una forma d'arte, e il cinema ha considerato se stesso come una forma d'arte che poteva parlare di qualsiasi cosa molto tempo fa, i videogiochi sono qualcosa che arriva adesso. Credo che la vera domanda sia se sono dei giochi o una forma d'arte, ma anche arte o un prodotto commerciale. Se sono un prodotto commerciale, non è possibile alienare alcuni dei tuoi clienti, giusto? Non puoi affermare "io sono questo", sapendo che alcune persone lo odieranno e non compreranno il tuo prodotto, perché hai rivendicato quell'idea o opinione. Quindi, se sono un prodotto, la politica non è necessaria, se sono una forma d'arte, allora è presente un messaggio che l'autore vuole rivendicare e questa è una sua responsabilità. Penso che siamo in una via di mezzo e la maggior parte dei videogiochi siano dei prodotti.

Non pensi che Detroit rifletta la tua visione politica della società e del mondo? Non so quale sia, ma l'ho giocato due volte, una dal lato pacifico e l'altra come ribelle violento e ho avuto questa impressione, ed è un merito non una critica, che il percorso che hai scelto per il pacifismo sia più bello. Questo per una ragione: è parte del messaggio che volevi mostrare nel tuo gioco, lo preferisci, sono certo che tu lo preferisca...

Sì, ho provato a gestire diverse opzioni allo stesso modo con onestà e sincerità. L'unica cosa a cui sono stato attento era lo scenario in cui Marcus poteva vincere usando una bomba radioattiva: ha quest'arma che può contaminare la città di Detroit. Anche se ho offerto questa opzione ai giocatori, volevo essere certo di non esaltare la violenza come mezzo per giustificare le proprie opinioni: anche se sei nel giusto in quello che rivendichi, non dovresti prendere le vite altrui per ottenerlo. Questo è stato il mio limite e anche la sfida di quando scrivi storie con più possibilità narrative: devi essere certo che qualsiasi opzione tu stia offrendo metta a loro agio le persone con il messaggio. Non deve esserci nessuna opzione di cui vergognarsi, altrimenti non saresti di supporto al 100%. Posso dire di sostenere tutte le opzioni che abbiamo proposto con questo limite: Marcus può usare la bomba, ma è ovviamente una cosa sbagliata e infatti diventa quello che chiamiamo "Dark Marcus". Diventa una versione oscura e cattiva del suo personaggio.
Credo che questa domanda riguardo alla politica sia molto interessante e ho pensato il gioco in base alle mie opinioni personali, in base all'umanità e l'essere umano in generale, ma anche se non è una cosa facile in questo periodo, alcune persone si sono lamentate per alcune diciture sul retro dell'autobus, domandandomi come mi sono permesso di fare dei riferimenti a Rosa Parks. Ci sono bambini lì fuori che non hanno mai sentito il nome di Rosa Parks e non hanno idea di quello che è successo. Non è accaduto due secoli fa, ma 60 anni fa. Quindi, se possiamo parlarne e mostrare che la segregazione e l'Apartheid sono una cosa brutta, allora sì, lo mostriamo tramite androidi, sarà una testimonianza di quello che è accaduto in passato. Ed è una brutta cosa, rendere le persone consapevoli? Ci sono alcuni personaggi nei giochi... Connor dice: "Hanno detto che gli androidi non sono veramente umani" e Hank risponde: "Questo è ciò che dicono anche delle persone di colore e degli ebrei...". Ogni volta era presente un messaggio forte, solo perché le persone sono diverse non sono considerate umane. Quindi, in pratica possiamo fare qualsiasi cosa vogliamo con tutto ciò, ed è un messaggio molto potente.

Anche molto politico, per questo il gioco è risultato essere così bello.

Sì, ma allo stesso tempo ne sono rimasto molto sorpreso perché ho pensato che uno di questi messaggi forti nel gioco fosse molto... non credo che tante persone lo abbiano compreso. Alla fine del gioco, c'è una fuga verso il Canada e in una delle opzioni narrative c'è un fiume, esiste anche un'opzione dove Kara e Alice salgono su una barca e navigano il fiume, rischiando di morire ed essere uccise dalle pattuglie. Ovviamente era un palese riferimento a quello che accade con i rifugiati e ai migranti, ma nessuno ha mostrato particolare interesse, il che è divertente...

Io ti ho fatto alcune domande quando ti ho incontrato dopo l'uscita del gioco, quindi io l'ho notato!

Sì, tu lo hai notato! Non l'ho mai messo in dubbio, ma mi sono sempre chiesto se le altre persone abbiano mai finito il gioco!

L'INGANNO DELL'UOMO VITRUVIANO E LE ANTICHE REGOLE DELLA DIVINA PROPORZIONE.

Di Roberto Concas

Serendipity, è il termine che viene impiegato proprio per definire una scoperta importante ma casuale, come avvenuto in questa ricerca che, avviata nei retabli pittorici sardo catalani, improvvisamente svolta verso il disegno dell'uomo vitruviano di Leonardo da Vinci, per poi approdare nelle antichissime e "segretissime" regole della Divina Proporzione, un'unica con il Dogma della Santissima Trinità[1].
La prima parte di questo lungo studio ha visto luce nella pubblicazione del volume di Roberto Concas "L'inganno dell'uomo vitruviano – l'algoritmo della Divina Proporzione" Giunti editore, Firenze 2021.

Un percorso di ricerca che può essere descritto come condotto nella "Docta Ignorantia", una definizione che trova radici in Platone, impiegata da Sant'Agostino, San Buonaventura e Infine elaborata da Nicolò Cusano[2] che spiega come l'uomo sia ignorante perché non può conoscere Dio ma, nello stesso tempo, è dotto perché è consapevole della inaccessibilità alla conoscenza di Dio.
In tal senso, prosegue Cusano, non potendo conoscere Dio, all'uomo è concesso di formulare solo congetture:

01

PRIMA CONGETTURA:

Tutte le opere d'arte e architettoniche, realizzate tra il IV e il XVIII presentano lo stesso algoritmo compositivo della Divina Proporzione; un'unica cosa con la Santissima Trinità;

SECONDA CONGETTURA:

Tutte le opere d'arte e architettoniche hanno un codice di scrittura segnica originario e non modificabile e interpretabile nel proprio algoritmo.

Ma, andiamo con ordine partendo dai primissimi interrogativi che hanno mosso la ricerca durata più di trent'anni.

Le domande erano:

- Perché i retabli pittorici hanno questa forma singolare, con una tavola centrale più grande di quelle laterali?
- Perché si sviluppano su più ordini con uno schema identico per tutte le opere?

Le riposte che si ottenevano allora erano: le opere seguono ragioni di ordine compositivo tra sezione aurea e Divina Proporzione. L'ulteriore domanda, rimasta inevasa, era: questo come avviene?
Da tali domande si avvia la lunghissima ricerca che mirava a dare riposte, non solo più esaustive, ma possibilmente comprovabili nel sistema delle misure, nelle formule geometriche e nella cosiddetta *"ripetitività del fenomeno"*[3].
Il quadro di riferimento, storico, artistico e geografico era circoscritto alla Sardegna, in un'area che, tra il 1134 e il 1715, ricadeva sotto il Governo del Regno della Corona d'Aragona, un territorio, compreso tra il sud Italia con Napoli, la Sicilia e la stessa Sardegna, la Corsica, Barcellona, Maiorca, Valencia.
Peraltro, l'avvio avveniva nel contesto più limitato dei retabli pittorici custoditi presso la Pinacoteca nazionale di Cagliari, una collezione rappresentativa delle opere presenti in Sardegna e frutto, spesso, della maestria di artisti catalani importati nell'isola.
La ricerca ha dunque preso avvio con la misurazione delle opere, la loro ricomposizione sia nelle forme che nelle dimensioni generali, talvolta falsate in sede di allestimento, oppure nei restauri dove in alcuni retabli erano state eliminate le cornici posticce.
Dopo anni di ricerca, un primo algoritmo si palesa in modo inconfutabile, una sequenza di operazioni aritmetiche che hanno come fulcro l'antichissimo numero aureo e irrazionale 1,618 che, come scrive Mario Livio[4], riamane misterioso da più di tremila anni.
Con l'algoritmo è stato possibile ritrovare, su un campione di

1 La prima parte di questo lungo studio ha visto luce nella pubblicazione del volume di Roberto Concas "L'inganno dell'uomo vitruviano – l'algoritmo della Divina Proporzione" Giunti editore, Firenze 2021.

2 Nicholas, et al. Il De docta ignorantia di Niccolò Cusano: sub specie educationis. Italia, Anicia, 2018.

3 Cfr. G. Piana, Numero e figura idee per un'epistemologia della ripetizione, azione + ripetizione = calcolo, Cuem, 1999.

cinquanta retabli, le dimensioni in base delle tavole che compongono lo scomparto centrale e i due laterali, destro e sinistro, sorrette da una predella e organizzate su ordini sovrapposti.
Lo schema successivo riassume la procedura dell'algoritmo, mostrando la base (D), le due tavole laterali (S) la tavola centrale (P) e il rettangolo più stretto che segna il "cuore" del racconto (F).

P	D-P-P = F	P
BASE D:2:1,1618 = S	BASE D-S-S = P	BASE D:2:1,1618 = S
MISURA DELLA BASE (D)		

Gli identificativi segnici si sono manifestati nelle opere con una leggibilità accessibile[5] , con le figure e le forme disposte in prossimità delle linee costruttive degli algoritmi, seguendo il sistema compositivo della scrittura occidentale, indirizzando lo spettatore in tal modo lungo la scena. Si tratta di spazi fisici come nell'esempio di un trittico diviso dalle cornici, oppure "virtuali", invisibili e non interpretabili come tali se non con l'individuazione **di un codice originario non modificabile**[6] **che mostra la nativa, leggibile e ripetibile scrittura artistica** espressa nella **matematica diagrammatica**[7].
In pratica è possibile parlare di una scrittura segnica con la quale si definiscono gli spazi della rappresentazione, si generano le geometrie delle forme e la gerarchia dei contenuti con un algoritmo espresso nelle formule prima indicate.
Confermata matematicamente l'esistenza dell'algoritmo che ordina la scrittura artistica compositva, per puro caso, tra le centinaia di opere esaminate, appare anche il notissimo disegno dell'uomo vitruviano di Leonardo da Vinci.
L'attenzione è ricaduta sulla "scala di misura" disegnata da Leonardo ai piedi dell'uomo vitruviano, una linea suddivisa da tacche che, ad un primo esame, sembra riproporre lo schema dell'algoritmo, con due segmenti laterali identici e più piccoli di quello centrale.
Questa linea, accuratamente studiata e millimetricamente definita da Leonardo, sembrava riprendere lo schema dell'algoritmo prima descritto.

Applicato l'algoritmo alla misura del segmento il risultato è stato negativo, per questo il disegno, più noto al mondo, di Leonardo viene abbandonato, con un certo comprensibile sollievo. Tuttavia, il richiamo semantico di quella scala metrica rimaneva talmente forte che, dopo altri tentativi falliti, finalmente si apre alla soluzione con l'utilizzo di una sorta di "incognita" che conferma l'impiego, anche di Leonardo, dello stesso algoritmo. Risolto questo iniziale enigma, il disegno si apre ad una sequenza, interminabile, di altre soluzioni interpretate seguendo la mappa mentale, organizzata da Leonardo, che obbliga a mettere in costante relazione, avvenimenti, concetti filosofici, regole matematiche, dibattiti umanistici, enunciati euclidei, pitagorici, visioni platoniche, aristoteliche, lungo il percorso della cristianità.

4 Cfr. Mario Livio, La sezione aurea. Storia di un numero e di un mistero che dura da tremila anni, Rizzoli, 2017.

5 Per l'osservatore servono comunque le adeguate competenze che consentono di individuare, ad esempio, l'asse costruttivo delle figure, il sistema iconografico delle posture, delle forme, delle cromie, degli spazi della rappresentazione nel suo insieme.

6 U. Eco, Trattato di semiotica generale, Milano 1975, pp. 73-74.

7 «Tutto il ragionamento matematico è diagrammatico e tutto il ragionamento necessario è ragionamento matematico, non importa quanto semplice esso sia. Con ragionamento diagrammatico intendo un ragionamento che costruisce un diagramma secondo un precetto espresso in termini generali, svolge esperimenti su questo diagramma, osserva i risultati, si assicura che esperimenti simili svolti su un diagramma costruito secondo lo stesso precetto darebbe gli stessi risultati, ed esprime tutto ciò in termini generali. Questa fu una scoperta di non poca importanza, poiché mostra che tutta la conoscenza senza eccezioni deriva dall'osservazione.» Peirce 1902. F. Bellucci, Sensibile e intellegibile in C.S. Peirce, pp. 37-38, in a cura di, P. Leonardi e C. Paolucci, Senso e sensibile: Prospettive tra estetica e filosofia del linguaggio, E|C Serie Speciale Anno VII, n. 17, 2013.

Nel disegno non si trovano "chiavi o combinazioni" che aprono scrigni, ma lo sviluppo di una cosiddetta mappa concettuale[8], estesa dal suo presente al più lontano passato, dando origine alla Divina Proporzione che il frate matematico, Luca Pacioli, definisce come: un'unica cosa con la Santissima Trinità e correlata con una scienza segretissima.
Luca Pacioli, (Sansepolcro, Arezzo, 1446 - Roma 1517), nell'introduzione del suo trattato "De Divina Proportione" scrive:

Opera a tutti glingegni perspicaci e curiosi necessaria Ove ciascun studioso di Philosophia: Prospectiva Pictura Sculptura: Architectura: Musica e altre Mathematice: suavissima: sottile: e admirabile doctrina consequira: e delecterassi: cosvarie questione de secretissima scientia.

Una introduzione che Pacioli amplia nel quinto capitolo del primo volume, nel quale illustra le cinque «convinienze» o ragioni che motivano l'utilizzo dell'aggettivo "Divina" una definizione che testimonia dello stretto legame con i dettati del dogma trinitario, con il pensiero teologico dei padri della Chiesa e con riferimento allo stesso Dante Alighieri[9].
La Divina Proporzione si svela così nelle sue ragioni, nella sua funzione di "obbligo compositivo", utilizzato dagli artisti, architetti e non solo, nella riservatezza delle corporazioni, e nell'essere stata traccia indelebile dell'identità univoca della Chiesa cristiana trinitaria.
Per quindici secoli, dal IV al XVIII secolo, nelle opere d'arte, in quelle architettoniche e quasi certamente nelle opere letterarie e in altri contesti, la Divina Proporzione trova spazio nascosta nelle sue linee virtuali, immodificabili, e leggibili nel proprio algoritmo.
Oggi il ritrovamento delle formule di questa antica disciplina diventa uno strumento straordinariamente importante, non solo per gli opportuni approfondimenti, ma anche per le ricadute più pratiche.
Il riferimento va, ad esempio, per gli interventi di studio sulle opere d'arte smembrate, per le quali sarà possibile avere uno strumento metrico compositivo di riferimento, molto preciso, con funzioni di supporto insostituibile alle analisi stilistiche o storico documentarie.
Ancora più interessante l'applicazione diretta delle regole della Divina Proporzione sulle chiese e gli edifici di culto in generale. A tale proposito è utile evidenziare come le architetture delle chiese rispondano all'esigenza rituale e cultuale di condurre il fedele verso il sacramento, verso l'altare, "ad Deum".
Per questo percorso spirituale e fisico all'interno delle navate della chiesa, gli architetti come gli artisti, organizzano gli spazi, le opere, i decori, le fonti di luce e molto altro, per favorire questo percorso fisico/spirituale del fedele.
Nel rispetto di queste ragioni, le opere d'arte vengono appositamente realizzate per essere posizionate esclusivamente nelle navate di destra o sinistra, oppure per l'altare centrale; le posture, le forme, i colori, risponderanno a queste esigenze "indicando" il percorso al fedele, talvolta in modo elementare, ad esempio facendo segno con l'indice della mano, oppure chinando il capo, torcendo il busto.
Ogni modifica, all'interno della chiesa, comporta una sorta di interruzione, più o meno brusca, di questo percorso spirituale verso l'altare maggiore o la cappella successiva.
Queste modifiche, dello stato iniziale di una chiesa, sinché sono state realizzate in epoca compresa tra il IV e XVIII secolo, tutto avveniva nel rispetto della Divina proporzione e delle regole compositive conosciute dagli artisti.
Già tra il finire del '700 e i primi dell'Ottocento, abbandonate le più antiche regole, altri sistemi compositivi prendono spazio per intervenire su quanto costruito, talvolta con rispetto ed equilibrio, altre volte con meno attenzione.
Gli effetti si notano più marcatamente nella seconda metà del XX secolo e ancora in questi ultimi anni, quando le direttive per l'aggiornamento degli spazi del culto hanno sollecitato la "creatività" di architetti e artisti che lasciano traccia distintiva del loro essere "passati".
Si potrebbe obiettare: qual è il problema?
Non certo quello di "lasciare traccia" ma quello di lasciare tracce che "invadono" l'armonia proporzionale e compositiva degli edifici che la Divina Proporzione imponeva come ordine d'indirizzo finalistico.
Infatti, laddove questo avviene, anche i non addetti ai lavori si accorgono immediatamente che questi interventi si inframmettono nella rappresentazione architettonica e artistica, procurando delle "non soluzione di continuità" che non sempre consentono di riannodare l'equilibrio del racconto originale e quindi di arrivare "ad Deum".
In pratica ci si accorge subito che l'inserimento del nuovo altare, oppure del leggio, dell'ambone, della cattedra, per dirla con semplicità "non funziona", risultando spesso sproporzionato, troppo grande o piccolo, con una cromia differente dal contesto, con forme che non seguono l'armonia complessiva.
Peraltro, su questi risultati, restano poco sostenibili le motivazioni degli autori che rivendicano l'esigenza di ricercare una "rottura" degli equilibri, nuove forme e nuove funzioni che, tuttavia, quasi sempre vanno a discapito dell'edificio e degli arredi originari.
Tuttavia, non si tratta di impedire ma meglio di seguire le regole che hanno guidato, per mille e cinquecento anni, le menti e le mani di artisti come Giotto, Masaccio, Raffaello, Caravaggio, e architetti come Brunelleschi, Bernini, Borromini e molti altri.
Cosa fare dunque?
Intanto approfondire la conoscenza delle regole e dell'applicazione della Divina Proporzione, capire che ogni dettaglio di una chiesa è stato realizzato nel rispetto di questa importante disciplina tramandata per secoli.
Assolta la conoscenza, gli interventi potranno avvenire tenendo a mente due sostantivi: Resilienza e Rispetto.

8 Sulla definizione e funzione delle mappe concettuali si veda J.D. Novak e D.B. Gowin, Imparando a imparare, S.E.I., Torino, 1989.

9 Cfr. A. Rigo, L' ombra di Dante nel Rinascimento. L'influenza della «Commedia» dantesca sulla filosofia neoplatonica, ispiratrice dell'arte rinascimentale fiorentina, Aracne, Collana Minima dantesca, Roma, 2019.

Roberto Concas
L'INGANNO
DELL'UOMO
VITRUVIANO
L'ALGORITMO
DELLA DIVINA
PROPORZIONE
GIUNTI

IL NUOVO LIBRO DI ANDREA CONCAS DEDICATO ALL'UNIVERSO NFT

CRYPTO ARTE

di Valentina Longo

UNA GUIDA APPROFONDITA PER SCOPRIRE TUTTI I SEGRETI DEL FENOMENO CHE HA RIVOLUZIONATO IL MONDO DELL'ARTE

Il libro di Andrea Concas, esperto di Arte e Blockchain, è arrivato al momento giusto, ed è pronto a rispondere alle numerose domande che artisti, collezionisti, professionisti e curiosi si stanno ponendo da diverso tempo riguardo l'universo Crypto.
Tutto ha inizio con il "battesimo" di Christie's, avvenuto a seguito della vendita milionaria all'asta per $69 milioni del primo NFT del digital artist Beeple; da quel momento in poi, il Sistema dell'Arte e il suo Mercato hanno cominciato a interessarsi sempre più a questo mondo fatto di innovazione e tecnologia.
Nonostante ciò, quello della Crypto Arte è un fenomeno ben radicato: verso la fine del 2010, quando la tecnologia Blockchain compie il suo primo anno di vita, alcuni curiosi artisti ne intuiscono le numerose possibilità di utilizzo, non solo dal punto di vista creativo, ma anche di tutela, certificazione, tracciamento e vendita. Il 2013 è l'anno delle prime sperimentazioni, dei primi passi nel mondo degli NFT – Non Fungible Token - che a poco a poco diventano la soluzione ideale per garantire il possesso dell'opera, l'unicità e la verificabilità, fino ad arrivare ai giorni nostri, dove la curiosità e l'interesse per le community crypto hanno ormai preso il sopravvento. Andrea Concas dichiara che

> "Per molti si tratta di una bolla, una moda passeggera, per altri il futuro, ma è certo che quanto accaduto fino ad oggi con gli NFT, non ha nulla a che vedere con le dinamiche del mondo dell'arte tradizionale, bensì è profondamente legata a quelle della community crypto!"

E' indubbio che stiamo vivendo un hype immenso, una vera e propria rivoluzione artistica che travolge e coinvolge non solo una nicchia di mercato destinata ad appassionati e programmatori del web, ma che si estende anche al mondo "fisico" e tradizionale dell'arte. Dal 2016 Andrea Concas si occupa di queste tematiche come autore, divulgatore e fondatore della startup Art Rights, piattaforma di gestione e certificazione delle opere dedicata ad artisti, collezionisti e professionisti con l'utilizzo della Blockchain.

La sua visione dell'arte 4.0 si colloca a metà tra il fisico e digitale, il cosiddetto "Phygital", un ponte che di fatto collega online e offline, considerato il futuro della nostra società e dello stesso sistema dell'arte.

Per fare chiarezza su ciò che è successo nell'ultimo anno e su quello che probabilmente dovrà ancora accadere, l'autore ha creato una guida documentata e completa intitolata Crypto Arte. Tutto quello che devi sapere sugli NFT, Blockchain e Arte Digitale, pubblicata da Edizioni Piemme in formato eBook. Il libro, oltre a tracciare una storia della Crypto Arte e a offrire una spiegazione approfondita dei termini tecnici come Blockchain o NFT, prende in analisi e risponde - con un linguaggio immediato e puntuale - a numerose domande specifiche come:

Che differenza c'è tra Arte Digitale e Crypto Arte?

Come si creano le opere digitali?

Come si vendono e si acquistano gli NFT?

Chi sono i protagonisti delle Community Crypto?

Di fatto con questa pubblicazione Concas svela le dinamiche

> “Per molti si tratta di una bolla, una moda passeggera, per altri il futuro, ma è certo che quanto accaduto fino ad oggi con gli NFT, non ha nulla a che vedere con le dinamiche del mondo dell’arte tradizionale, bensì è profondamente legata a quelle della community crypto!”

che regolano il nuovo mercato, le opportunità e gli ostacoli da superare. Interessanti sono i capitoli dedicati alla valorizzazione e curatela degli NFT e alle piattaforme social maggiormente utilizzate da Crypto Artisti e collezionisti – come Discord, Instagram, Twitter e Cent - per confrontarsi e comunicare: “Essere parte attiva della community crypto è cruciale per poter operare con successo nel mercato degli NFT” afferma l’autore. Non manca anche il capitolo dedicato ai rischi e alla regolamentazione del mondo NFT, in costante evoluzione come la tecnologia stessa. Inoltre, la guida è arricchita da inediti contributi – gli #ArteConcasTALKS – testimonianze di grandi professionisti, artisti e collezionisti del mondo dell’Arte e Crypto. “Ogni giorno ho il privilegio di confrontarmi con i più grandi professionisti di questo mondo, e con le videointerviste ArteConcasTALKS racconto il loro percorso, la loro professione, ma soprattutto condivido con loro la forte e smisurata passione per l’Arte.

Quali massimi esperti di settore, come ho fatto per i libri ProfessioneARTE e L’Arte Post Coronavirus, ho deciso di coinvolgerli anche in questa mia visione editoriale, chiedendo loro un inedito contributo sul mondo Crypto e dell’Arte Digitale.” afferma Andrea Concas.

Tra questi, l’autore ha coinvolto Maria Grazia Mattei, Presidente MEET Milano, i crypto artisti Hackatao, i collezionisti Pablo Rodriguez-Fraile e Sylvain Levy, i galleristi Johann König e Anika Meier e molti altri. Numerose e appassionate voci con un unico obiettivo: lasciare che l’arte si evolva, si trasformi, alla ricerca della sua nuova identità.

VETRINA TESI
“virtuale e realtà virtuale appartengono a quelle espressioni che continuano a creare malintesi di ogni genere.”
T. Maldonando
SI
NO
ILLUSTRAZIONE WALTER PILATO

Il sapore del silenzio

Ritrovare se stessi nel proprio io non è cosa da tutti, specialmente in un mondo che non permette di rimanere soli con sé stessi.

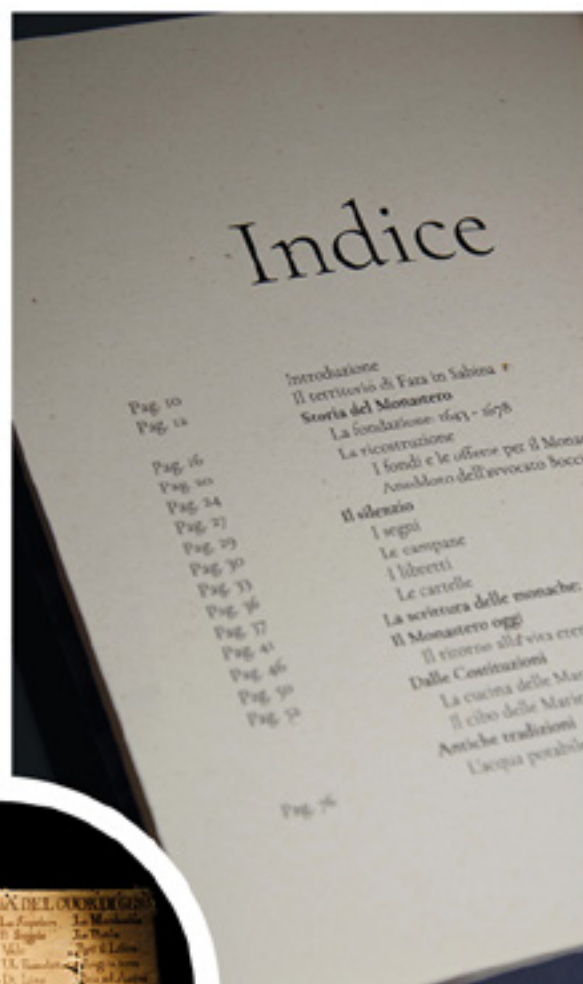
di Aurora Benni

Viviamo in un'epoca in cui la tecnologia avanza a ritmi frenetici. Durante il corso della giornata ci troviamo ad evadere dalla routine quotidiana tuffandoci continuamente in uno schermo luminoso, ad un palmo dal nostro naso, in cerca di pseudo rapporti di amicizia, credendo di vivere così rapporti veri e più intensi, ma che in realtà non sono altro che rapporti astratti. In molti sono alla ricerca di alternative che, durante i fine settimana o comunque il tempo libero, li portino in luoghi incontaminati, dove le persone sono ancora semplici, dove si possa trovare, oltre che la buona aria di collina, sapori veri e genuini. Esiste un luogo, poco lontano da Roma, dove si entra in contatto con la forza del "tempo passato", dove le pietre trasudano il vissuto degli eventi, evocando sensazioni ed emozioni chiare: la storia, le persone, il coraggio e l'amore per una scelta di vita che porta la Vita.

L'immagine della copertina è ripresa da un particolare degli utensili quotidiani che troviamo nella cucina antica, che si può visitare durante le visite guidate, accompagnati direttamente dalle Monache. Con questa visita esse ci aiutano ad entrare nell'atmosfera di quel tempo, assaporandone la bellezza e l'autenticità. L'immagine da me scelta ben dialoga con il titolo del libro, infatti: il "sapore" è inteso non solo come gusto culinario in sé, ma anche come una riscoperta di un sapore speciale che viene da lontano; il tutto è avvolto in un "silenzio" che era ed è ancora, alla base della vita claustrale ma che rappresenta anche la possibilità di un ascolto diverso, che può emergere solo se ci si "ferma".

È qui che entra in gioco "Il sapore del Silenzio", un libro che narra la storia di una Comunità di Monache, le Clarisse Eremite di Santa Maria della Provvidenza in Fara in Sabina, che seguono ancora il codice e la fermezza dei voti che hanno pronunciato al momento della loro consacrazione.
Il "Sapore del silenzio" non nasce solo come progetto personale di tesi, ma come libro conoscitivo di una realtà che altrimenti morirebbe nel tempo.
Le radici della loro storia affondano nel lontano 1600 con la veneranda Francesca Farnese. Suo fu il progetto di fondare, nella Valle Reatina, 5 Monasteri per onorare le piaghe di Gesù Crocifisso. I primi 4 dedicati alle quattro piaghe, quelle delle mani e dei piedi, furono realizzati da lei personalmente.
L'ultimo, che avrebbe dovuto essere il più mortificato e distaccato dal mondo, nacque con lo scopo di consolare il cuore di Gesù ed onorare la ferita del suo costato tramite la penitenza, l'isolamento e la preghiera; esso fu realizzato dopo la sua morte dal Cardinale Francesco Barberini suo confessore. Le uniche a conoscere la storia del Monastero sono le Monache stesse, le quali accolgono tutti offrendo ristoro e visite guidate in questo luogo circondato di silenzio.
La struttura imponente ospita più di 15 Monache, ognuna con il proprio compito ed il proprio talento: c'è chi lavora il legno, chi offre il proprio servizio all'ascolto del prossimo, chi è abile nei lavori manuali; e ancora chi cura l'orto, le api e chi si prodiga per far conoscere il Monastero ai pellegrini attraverso le visite guidate. Madre Beatrice Mistretta, che era stata eletta da pochi mesi Abbadessa del Monastero di Rieti, fu chiamata a

> *"Le bombe colpirono il Monastero due volte, nel mese di Aprile e nel mese di Giugno del 1944."*

Fara Sabina dalla Sede Apostolica nel 1963 chiedendole di far rifiorire la comunità monastica e ricostruire il Monastero dopo il bombardamento della Seconda Guerra Mondiale.
Laureatasi in architettura nel 1968 prese le redini della ristrutturazione affidandosi completamente a Dio e, seguendo la strada che Egli tracciava ogni giorno per lei, ricostruì il monastero pezzo per pezzo dirigendo i lavori con i sandali ai piedi ed il rosario in mano. Molti furono gli aiuti che ricevette: dai compaesani, da molte ditte che le facevano grandi sconti in fattura e le regalavano materiali di seconda scelta e con l'aiuto di numerosi benefattori che erano ormai diventati buoni amici.
Così ricostruì, in più di 30 anni, le grandi mura che tutt'oggi possiamo vedere sorgere fiere sulla Valle Reatina.
Con la collaborazione del Comune di Fara Sabina, nel 2004 venne inaugurato il "Museo del Silenzio", dove al suo interno possiamo ammirare diversi oggetti della vita quotidiana e di preghiera appartenenti alla prima comunità Monaca, ritrovati successivamente durante la ristrutturazione. La visita inizia con una descrizione della storia dell'Ordine per poi passare, all'interno del monastero antico e di seguito, nel museo per vivere una realtà interattiva. Le clarisse hanno fatto di questo luogo così ricco di memoria e di naturali bellezze, un centro di interesse spirituale e sociale. Nella Regola non Bollata del 1221 San Francesco vuole che chiunque giunga presso i frati, sia ricevuto con bontà. È proprio questo che si trova arrivando in questo Monastero: un'accoglienza semplice, ma che testimonia la bontà e l'evangelicità di chi lo abita.
Ai gruppi si dona la possibilità di soggiornare in Monastero offrendo sale riunioni, la chiesa, il refettorio per i pasti; si ospitano anche i pellegrini in viaggio verso Assisi attraverso la Valle Santa di Rieti offrendo la possibilità di rimanere alcuni giorni in Monastero. Una sorella è sempre a disposizione per colloqui personali e si potrà condividere la preghiera liturgica con la Comunità monastica. Questo contatto arricchisce sia il pellegrino che la comunità monastica stessa.

PROGETTO DI RICERCA SULLA RAPPRESENTAZIONE DELLA COMUNITÀ QUEER NELLA COMUNICAZIONE VISIVA E PUBBLICITARIA.

Il mio progetto di tesi ha come obiettivo l'analisi della rappresentazione della comunità queer all'interno dell'editoria, della comunicazione visiva e pubblicitaria. Ma cos'è Queer? Bisogna leggere Queer e LGBT+ l'uno come il sinonimo dell'altro? In che modo, si includono e si distinguono? Il termine, per chi non conoscesse la storia di questa parola, ha come primo significato quello di "strano", "eccentrico", "bizzarro" e storicamente è stato utilizzato come insulto. Il mio lavoro di tesi è in primis una ricerca sulla storia dell'editoria queer nel mondo e di come attualmente gli artisti queer si esprimono. Le prime riviste italiane e le lotte delle associazioni tramite le prime testate. A partire dagli anni Novanta il termine "queer" è stato fatto oggetto di riappropriazione e rivendicazione orgogliosa da parte della comunità LBGTQIA+. L'arte è rivoluzione, infatti da sempre è la voce della comunità. Cosa può fare un graphic designer per aiutare nell'apprendimento? Il mio lavoro di ricerca e il progetto di tesi sono la dimostrazione di come la comunicazione visiva è una soluzione interessante nell'educazione al diverso e di come l'arte può costruire dei ponti per facilitare l'apprendimento in caso di disabilità fisiche o cognitive. Sono i punti di partenza di questa tesi che cerca di rafforzare il concetto che "strano" è giusto, essere diversi per un creativo è un valore aggiunto. Perchè è la diversità che arricchisce il mondo.

Pink Money e Rainbow Washing La pink money e il rainbow washing hanno davvero influenzato il mercato e quindi anche la comunicazione e le arti applicate? La Pink Money è il potere di acquisto della comunità LGBTQIA+ ed è in costante crescita; nel 1998 il mercato mondiale si aggirava attorno ai 560 miliardi di dollari, nel 2015 aveva raggiunto i 917 miliardi di dollari nei soli Stati Uniti. Per accalappiarsi questo genere di consumatori alcune aziende con il solo interesse per il mercato si "macchiano" di Rainbow Washing, ovvero si mostrano a favore della comunità o li rappresentano all'interno delle pubblicità per aumentare la vendita dei propri prodotti. Questo tipo di atteggiamento viene utilizzato per diversi motivi: da un lato si abbassa la soglia di attenzione del consumatore sugli aspetti qualitativi del prodotto aumentandone al contempo le vendite grazie a questo tipo di comunicazione, che permette all'azienda di essere ben vista non solo dalla comunità queer ma anche dalla società tutta, a patto che sia effettuata in un contesto sociale in cui vi sia rispetto per la minoranza in questione.

ESS

La qualità della rappresentazione e la creazione della realtà

Anche se se non é sempre stato così tra la fine degli anni Venti e l'inizio dei Trenta, Hollywood aveva celebrato con gioia la sessualità libera, l'emancipazione delle donne, l'essere queer. Era il cosiddetto cinema "*Pre-Code*". Quel periodo che in America coincise con la prima rivoluzione sessuale e la conquista del suffragio delle donne, le cose però sono drasticamente cambiate negli anni a venire. Questo cambiamento ha avuto a che fare con il "codice Hays", un codice sulle linee guida sulla produzione di film che doveva essere rispettato da chiunque producesse dei film ad Hollywood e che vietava la "perversione sessuale". Questo 'codice' diceva infatti che i personaggi queer dovevano essere mostrati come moralmente cattivi, per assicurarsi che il pubblico non iniziasse a pensare che essere gay è una cosa normale. Un personaggio "codificato" in quanto gay per esempio non sarà mai mostrato fare coming out all'interno del film e nessuno si riferirà mai esplicitamente a lui come 'gay'. Questo personaggio avrà piuttosto dei modi di fare (molto spesso stereotipati) che vengono associati all'essere gay. Un esempio di questo fenomeno per quanto riguarda i personaggi gay è il fatto di avere dei tratti "flamboyant" come per esempio una voce acuta o un modo di muoversi 'effemminato'. Un elemento ricorrente a livello di trama per i personaggi queer, è che le loro storie spesso sono negative e che essi finiscono per essere eliminati del tutto dalla narrazione appunto perchè rappresenta il cattivo della storia. Lo spazio e il tempo concessi ai personaggi impattano indubbiamente il modo in cui essi vengono percepiti. Un personaggio gay che ha solo una battuta non conta praticamente nulla come rappresentazione queer, e la stessa cosa vale per una persona di colore o/e una persona che porta il velo e che viene mostrata solo nello sfondo della scena, mentre i personaggi in primo piano sono tutti bianchi. Bisogna ammettere che i media visivi ci insegnano il modo in cui il mondo funziona, e il nostro posto in tutto questo. Quando non vedi persone come te, il messaggio è: sei invisibile. Gli studi parlano del fenomeno "visione del mondo da telefilm" ("TV view of the world"), inteso come il fatto che la nostra visione del mondo è basata su quello che impariamo su di esso attraverso la TV (e gli altri media). Perchè a volte l'unico modo di imparare cose sulle esperienze e le vite di altre persone "lontane" da noi è attraverso i media. Fortunatamente, negli scorsi decenni, i media si sono evoluti parecchio. Spettatori e lettori possono vedere ritratti molto più sfumati e complessi di persone LGBTQIA+ che promuovono la visibilità e presentano una vasta gamma di vite e situazioni queer. Comunque c'è ancora un sacco di lavoro da fare.

Foto di Andrea Bolzetti
Personaggio Albah Bernaux
Wearing corset Zafaran Maison Bernaux

REALIZZAZIONE DI UNA FAVOLA ILLUSTRATA PER BAMBINI DAI 4 AI 6 ANNI

Diversità come ricchezza: come spiegarla ai ragazzi

La diversità spiegata ai bambini o dovremmo dire la diversità spiegata dai bambini? I piccoli, fin dalla più tenera età, ci stupiscono perché sono in grado di comprendere concetti che spesso a noi grandi sfuggono. Educare i bambini a rispettare le differenze e a vederle come un valore è fondamentale, per accompagnarli nella crescita raccontando come l'inclusione, l'accettazione e il rispetto dell'altro siano i pilastri dell'esistenza. Perché quelle caratteristiche che ci rendono unici ci permettono di completarci a vicenda e di rendere il genere umano ricco e vario. Le diversità vanno comprese, accettate, rispettate, condivise. I bambini non nascono con pregiudizi che li spingono a giudicare le differenze. Loro le notano e basta. Si pongono domande, vogliono conoscere e sapere, ma lo fanno senza malizia. A differenza di noi adulti non hanno preconcetti, ma sono una tela bianca da riempire di informazioni e curiosità. Per molto tempo i libri per l'infanzia che hanno affrontato il tema della disabilità hanno avuto una caratteristica comune: hanno messo al centro della storia la bambina o il bambino con disabilità e lo hanno trasformato nel personaggio principale. Negli ultimi anni, invece, il panorama si è arricchito di libri le cui trame non par- lano esplicitamente di disabilità. Non la rendono protagonista, non la evidenziano, ma la inseriscono all'interno delle riflessioni sulle diversità in senso più ampio: diversità etnica, geografica, religiosa, di genere, di abilità fisica, psichica e cognitiva. Secondo la ricerca MoDiDi condotta nel 2005, in Italia ci sono centomila minori con almeno un genitore gay, nati all'interno di relazioni ete- rosessuali o vissuti sin dall'inizio con due madri o due padri. Sempre secondo l'indagine, il 17,7 per cento degli uomini e il 20,5 per cento delle donne omosessuali con più di 40 anni avrebbe dei figli. Di conseguenza, considerando tutte le fasce d'età, un omosessuale su 20 è genitore. Kofi è un libro illustrato per bambini sull'amore che va oltre il genere e il colore attraverso la storia di un piccolo giaguaro nero come il buio. "Kofi" è un libro illustrato per bambini dai 4 ai 6 anni che racconta di amore e inclusività. Mi sono chiesto: come si può rappresentare quelle famiglie non conformi alla norma ma assolutamente dignitose e meravigliose? Mi sono reso conto che molti genitori si trovano in questa posizione, perché oggi le famiglie hanno molte forme, dimensioni e colori. In un mondo in cui qualcosa di diverso dal "normale" è ancora visto come sospetto, volevo fornire alle generazioni future una narrativa diversa, che riguardi la crescita insieme, senza discriminare o lasciare indietro nessuno. Volevo dimostrare che ogni famiglia è una famiglia, indipendentemente dal colore, razza o sesso. Se credi che l'amore sia l'unica cosa di cui una famiglia ha bisogno per chiamarsi tale, questo libro è per te!

KOFI

L'APPLICAZIONE DEI LIBRI ILLUSTRATI NELL'EDUCAZIONE SESSUALE DEI BAMBINI

di Shiqi Lu

Lo sviluppo del sesso attraversa la vita di una persona e anche l'educazione sessuale è un'educazione che dura tutta la vita. Il primo passo per capire il mondo dovrebbe essere capire noi stessi.Quando i bambini hanno 2 anni, hanno sviluppato una forte curiosità per il loro genere e gli attributi di genere degli altri.Quando hanno 6 anni, si sentiranno gradualmente timidi quando vanno d'accordo con il sesso opposto. Ciò dimostra che i primi bambini hanno una vaga comprensione del sesso.
Negli ultimi anni, dal punto di vista dell'ambiente sociale, le violenze sessuali sui bambini sono diventate un problema globale che non può essere ignorato. Il tasso medio globale ha raggiunto il 12,7%. Attraverso l'ordinamento dei casi, non è difficile scoprire che le aggressioni tendono essere più giovani e il 70% è commessa da conoscenti. Ciò richiede non solo l'istruzione scolastica, ma anche l'educazione familiare e la guida dei genitori. Pertanto, sempre più persone stanno iniziando a prestare attenzione al problema dell'educazione sessuale dei bambini e attendono con impazienza una forma adatta per divulgare i bambini, quindi i libri illustrati di educazione sessuale per bambini entrano nel campo visivo del pubblico.
L'educazione sessuale dei bambini utilizza i libri illustrati come supporto. Da un lato, la struttura del libro illustrato integrata da immagini è il modo principale per i bambini di ricevere un'istruzione precoce, dall'altro, i libri illustrati sono più vicini alla psicologia e alla comprensione cognitiva dei bambini, e può svolgere la conoscenza in modo relativamente fluido. Come "il primo libro nella vita umana", i libri illustrati sull'educazione sessuale per bambini possono aiutare i bambini a stabilire ruoli di genere corretti, comprendere la conoscenza della cura del corpo e formare la consapevolezza dell'autoprotezione dal punto di vista dei bambini.Ha un ruolo insostituibile.
Questa tesi mira a studiare l'applicazione dei libri illustrati nell'educazione sessuale dei bambini.Attraverso l'origine e la classificazione dei libri illustrati, il ruolo dei libri illustrati nell'educazione dei bambini, la classificazione dell'educazione sessuale dei bambini e l'analisi dei libri illustrati corrispondenti, ecc., studiare i metodi, il significato e il significato dei libri illustrati per l'educazione sessuale. Fornisce una base teorica e una base per la progettazione di libri illustrati di educazione sessuale per bambini e fornisce modi innovativi per l'educazione scientifica dei bambini sotto forma di libri illustrati originali per esplorare la relazione tra arte e scienza.

Progetto di tesi di Shiqi Lu
Graphic Desginer & Illustratrice
lushiqiqiqi@163.com

Tesi

Libro illustrato

Book trailer

La parte progettuale della tesi parte dall'educazione di genere nelle tre categorie dell'educazione sessuale dei bambini (Educazione alla nascita, Educazione corporea, Educazione di genere), ho progettato un libro illustrato per esprimere la diversità di genere, aiutare i bambini a comprendere e identificare correttamente il genere e stabilire un buon concetto di genere. Lo scopo principale è quello di rompere una serie di stereotipi che definire donne e uomini. Eliminare le disuguaglianze e prevenire forme di violenza di genere. Questo libro illustrato prende le ragazze come corpo principale, con "What is a girl" come nome del libro. Sotto forma di domande, inizia a pensare a "Cosa può essere una ragazza?" e "Cosa dovrebbe essere una ragazza?". La risposta è decine di migliaia di possibilità. Per dare ai bambini un vero modello e incoraggiamento, il libro utilizza personaggi femminili realistici come prototipi e raccoglie casi femminili eccezionali in diversi campi per raccontare ai bambini le innumerevoli possibilità delle ragazze.
Ci sono quattordici personaggi tra cui scegliere, tra cui designer floreale, pasticciera, ballerina, architetta, pompiere, pilota, infermiera, pittrice, pugile, pilota di rally, attrice, regina, scrittrice e scienziata. Sono ottimi rappresentanti nei rispettivi campi e possono fornire ai bambini una guida maggiore.
Nel testo, le quattordici donne eccezionali sono descritte con parole diverse.Il testo dell'intero libro illustrato è il seguente:
"La ragazza può essere fiore, caramella e vento gentile, o acciaio, fuoco e nuvola libera. Lei è dedizione disinteressata o romantica eterna. È anche forza tenace e velocità competitiva.Può essere simbolo di eleganza e bellezza, oppure espressione di dignità e potere.Può scrivere la vita con le parole o cambiare il mondo con la scienza. Ognuna di loro può essere rossa, arancione, gialla, verde, blu, viola, marrone, nera, bianca......è di ogni colore. Poiché sono complete, reali e se stesse, quindi hanno un milione di possibilità."
Sul retro del libro, c'è una frase che esprime il tema:"Fai quello che vuoi fare, diventa quello che vuoi essere, il mondo è vario, e anche tu lo sei."
Le illustrazioni in tutto il libro utilizzano colori ad alta saturazione, i colori vivaci sono più attraenti per i bambini.La copertina disegna la forma di una ragazza in vari elementi come fiori, ballerine, guantoni da boxe, attrezzatura scientifica, libri e altri elementi in modo Negative Space,dando immaginazione alle persone. Sul retro, le 14 donne che compaiono nel libro sono riassunte in 14 elementi simbolici. Anche la pagina interna è dipinta sulla base del prototipo del personaggio, che è elegante e interessante.
Il libro illustrato include anche un manuale di introduzione al personaggio,"Girl in the world", che contiene le biografie e le foto di 14 donne, che è utile per la comprensione generale del libro illustrato.
Ho scritto "Per ogni bambino di domani" nel libro illustrato. Ha due significati, uno è per i bambini non ancora nati, sperando che abbiano un futuro della parità di genere, e il secondo è dare a noi, "i bambini più grandi" e "i bambini più piccoli" che sono già nati, ripensare a cosa è una ragazza e cosa è un ragazzo e spero che il futuro di noi sia uguale al genere, quindi questo libro non è solo per i bambini, ma anche un libro illustrato sull'educazione di genere per tutte le età e per tutti.
l'educazione sessuale è un'educazione che dura tutta la vita, si diffonde nel linguaggio e nel comportamento delle persone. I pensieri sbagliati e gli effetti negativi che porta ostacoleranno lo sviluppo pluralistico dell'intera società, facendo inavvertitamente discriminare e ferire gli altri.In realta, è già il caso ora. Ma una buona educazione sessuale ci renderà più completi e la cultura sociale sarà sviluppata meglio. Come designer, illustratori e comunicatori culturali, dovremmo fare del nostro meglio per spazzare via la nebbia del mondo e diffondere i corretti valori sociali attraverso il potere dell'arte, in modo che noi e bambini possiamo avere un futuro migliore. Al fine, di rendere tutti più coscienti e consapevoli della loro realtà interiore ed esteriore.

WHAT IS A GIRL
SHIQI LU

GIRL IN THE WORLD

WHAT IS A GIRL
SHIQI LU

Lei è dedizione disinteressata
o romantica eterna.

Amelia Earhart

THE ART OF POST

a cura di
VITTORIA PESCATORI

Un film, in quanto produzione intellettuale, ha tutti i requisiti per essere un'opera d'arte, ma è necessariamente anche una merce a causa delle diverse operazioni industriali e commerciali richieste dalla sua produzione e dal suo consumo. Nell'era in cui ci troviamo, è difficile immaginare un tempo in cui non fosse possibile guardare un film comodamente nelle nostre case. Tuttavia, questo lusso non diventò realtà fino alla seconda metà degli anni '70. Il mercato home video distribuisce film e serie tv al pubblico sotto forma di video, disponibili in vari formati e su vari supporti. Attraverso questo percorso, trattando proprio di distribuzione e produzione cinematografica, intendo spiegare il processo creativo e tecnico che è presente dietro a tutto ciò, bisogna quindi fare un excursus temporale sulla storia del cinema. Come appena accennato, un film, in quanto produzione intellettuale, possiede tutti i requisiti di un'opera d'arte ma essedo anche una merce industriale, entra a far parte di quel fenomeno denominato industria culturale. Intendiamo per industria culturale l'insieme degli apparati di produzione, distribuzione e consumo di beni culturali che funzionando tra loro arrivano sino a comporre una sola macchina, un solo sistema complesso. Nel momento in cui il cinema riesce ad instaurare tale dialogo con lo spettatore, inizia necessariamente a sottostare alle regole del marketing: l'industria cinematografica. Il cinema si fonda sul concetto di spettacolo. Il prodotto di quest'industria è a consumo collettivo ma anche esclusivo, dato l'accesso del pubblico ai locali della rappresentazione viene regolato dal pagamento di un biglietto d'ingresso. Il film ha da sempre avuto bisogno della pubblicità per raggiungere una fetta consistente di consumatori, rendendo il marketing e la promozione strumenti essenziali per la sopravvivenza del cinema. A questo punto però, per risollevare le sorti del mercato cinematografico, occorreva pensare in termini strategici, bisognava valorizzarne la modalità di visione, esaltando il grande schermo e il colore. Il cinema si orientò quindi verso le grandi storie, proponendo i propri film con grandi campagne di marketing proporzionali alla grandezza dello spettacolo che offriva. Un blockbuster in particolare cambiò il modo in cui il cinema veniva pubblicizzato e distribuito: "Jaws - Lo Squalo", del 1975, diretto da Steven Spielberg. L'uscita estiva di Jaws fu preceduta da una campagna promozionale massiccia e martellante della Universal che saturò per tre serate consecutive il prime-time televisivo con un trailer di 30 secondi. Prima di allora non erano mai state investite somme di denaro tanto elevate per la pubblicità. Posizionare un film significa costruire e veicolare la sua identità presso un pubblico di spettatori potenziali. Bisogna individuare i maggiori elementi di successo, detti selling elements, che siano in grado di attirare il consumatore in sala. Gli strumenti che costituiscono la leva promozionale del marketing cinematografico si suddividono in tre categorie: Publicity Campaign, Promotion Campaign e Advertising Campaign. Le operazioni di publicity hanno l'obiettivo di ottenere la copertura mediatica del film, su radio, televisioni, giornali e riviste. La promotion campaign è strettamente correlata alle operazioni della publicity, ma a differenza di quest'ultima, si rivolge al pubblico anziché alla stampa. La advertising campaign veicola il flusso informativo e promozionale rivolto ai consumatori. Uno degli strumenti più importanti, se non il principale, per la promozione di un prodotto cinematografico è senza dubbio il trailer. Attraverso il montaggio il prodotto

filmico viene semplificato, reinterpretato in modo da generare un'immagine che vada a collocarsi presso la mappa percettiva del potenziale consumatore. Progettare un trailer per la promozione di una pellicola consiste quindi nel raggiungimento del target ideale. I trailer contengono informazioni esplicite, ma selettive, dei film a cui fanno riferimento, con un linguaggio che per molti versi è simile a quello degli spot pubblicitari. Si fanno tagli di montaggio punk, sporchi, si rompono e frammentano situazioni. Comunemente si racchiude nella definizione di "trailer" ogni filmato pubblicitario riguardante un prodotto cinematografico, ma occorre specificare che esso si divide in: Theatrical trailer o release trailer. È il trailer proiettato nelle sale cinematografiche all'inizio dei film. La sua durata si aggira solitamente tra i 60 e i 150 secondi. Teaser trailer o advance trailer. Il teaser, il cui nome deriva dal termine inglese "to tease", stuzzicare, ha il compito di creare curiosità e aspettativa. Spot tv. Dura generalmente dai 10 ai 30 secondi. Spot radiofonico. È lo spot composto ovviamente dalla sola traccia audio. A volte i trailer riescono a catturare l'attenzione dello spettatore giocando psicologicamente con lui: fanno un grande uso di musiche, di titoli animati e di effetti ottici per

integrare lo spettatore nell'atmosfera generale del film. Con il termine Home Video si intendono i processi di vendita, noleggio o streaming di opere audiovisive destinate alla fruizione domestica. Il mercato home video distribuisce film e serie tv al pubblico sotto forma di video, disponibili in vari formati e su vari supporti. La quasi totalità delle release, gode di almeno un'edizione home video. Creare un DVD o un Blu-ray destinato alla vendita è un processo tutt'altro che breve. Ci sono diverse fasi, in un meccanismo produttivo definito generalmente Authoring (DVD Authoring, BD Authoring) che possiamo riassumere in 3 step principali: acquisizione, lavorazione e finalizzazione. Il processo produttivo di un Blu-ray o di un DVD inizia con la ricezione dei materiali inviati dalle società di distribuzione alla società che si occupa dell'authoring; solitamente si tratta, oltre al film, di varie tracce audio e eventuali contenuti speciali. Questo può avvenire in diverse modalità, via internet utilizzando delle reti protette e criptate, oppure avviene tramite corriere con hard disk. Il design dei menu è un aspetto centrale della questione. Affinché il prodotto sia soddisfacente, bisogna centrare l'attenzione sugli aspetti "artistici" di questo processo, senza però tralasciare quelli legati alla sua collocazione in ambito industriale. Ci si aspetta che a generi diversi

L'INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA

- IL FILM COME PRODOTTO COMMERCIALE

di film corrispondano codici di comunicazione diversi, che influenzino l'aspetto generale dei menu, e nella fattispecie la musica di sottofondo, i colori e le forme utilizzate. Così come il colore nero viene immediatamente associato alle tenebre e all'angoscia tipici dei film thriller o horror, allo stesso modo il colore bianco si rivela a prima vista sinonimo di leggerezza e humor, tipici delle commedie. La creazione delle grafiche avviene solitamente utilizzando i software Adobe Photoshop per le componenti statiche e After Effects per le animazioni. Se nel loop è presente un montaggio con le immagini del film, viene utilizzato un qualunque software di video editing.
Qui sono elencate le principali funzioni presenti all'interno del DVD/Blu-ray le quali sono solitamente: - L'accesso diretto al film; - La possibilità di scegliere il capitolo e quindi la scena specifica da cui fare iniziare il film; - La possibilità di scegliere la lingua dell'audio e di usufruire o meno di eventuali sottotitoli; - La possibilità di visionare i contenuti bonus, come making-of, interviste, scene tagliate e dei credits relativi all'azienda responsabile della creazione o distribuzione del disco.
Una volta create le grafiche, si passa all'Authoring vero e proprio, quindi il disco va compilato. La fase di compile consiste nella sua programmazione, e può avvenire seguendo diverse modalità a seconda del supporto. Una volta completato il compile, si procede con una fase fondamentale: il QC (quality check), ovvero il controllo qualità. Ogni componente del disco appena programmato deve essere testata; ogni azione e ogni interazione devono essere eseguite e deve essere certificato il loro corretto funzionamento. Dopo aver fatto tutto questo lavoro e processi si passa alla consegna del materiale e quindi alla duplicazione e alla distribuzione. É un procedimento laborioso che alla fine porta a dar vita ad un'opera d'arte vera e propria.

Ink Words

di Sara Potente

Una tesi frutto di ricercatezza, passione e dedizione, un lavoro scrupoloso e approfondito, sia nella fase di ricerca, sia in quella progettuale.
Un percorso che analizza a tutto tondo, la poetica e la configurazione del fare, attraverso conoscenza e consapevolezza. Un viaggio sapientemente articolato nell'universo libro analizzato a 360 gradi. Nello specifico la storia, la forma intesa come anatomia, formato e rilegatura, il suo mercato di riferimento, l'impatto sociale e il suo confronto generazionale.

L'obiettivo? Nello specifico l'intento è di fornire conoscenze, spunti, riflessioni, strategie, consigli e suggerimenti, attraverso l'analisi e l'illustrazione di tecniche e metodologie operative, i diversi generi, che in progress descrivono tramite la sua indagine, la crescita le varianti l'impatto sociale e le sue declinazioni.

Si tratta di una vera full immersion in senso ampio, che si può dividere in cinque macroaree che analizzano ed espongono in progress il suo articolato percorso storico strutturale, divulgativo, sociale, implementativo.

La comunicazione e la grafica editoriale diviene quindi strumento d'indagine, pone l'accento sull'importanza della tecnica di approccio e sul suo sviluppo, i metodi di comunicazione e la loro continua metamorfosi, in riferimento alla richiesta del mercato, evidenziando i profondi e spesso estrinsecabili legami che mettono in luce, la varietà degli elementi rappresentativi, operativi e comunicativi, efficaci per lo sviluppo della moderna comunicazione e produzione grafica editoriale.

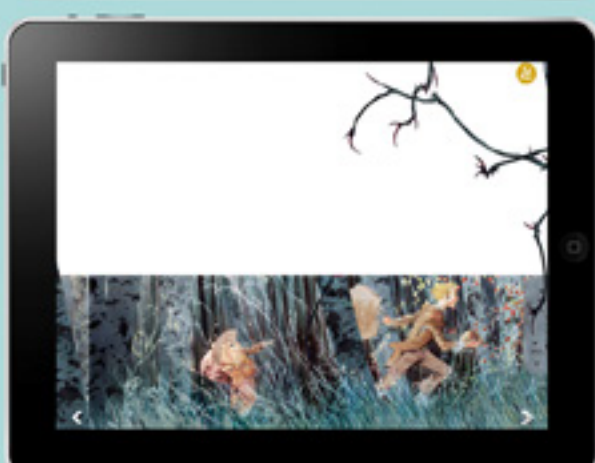
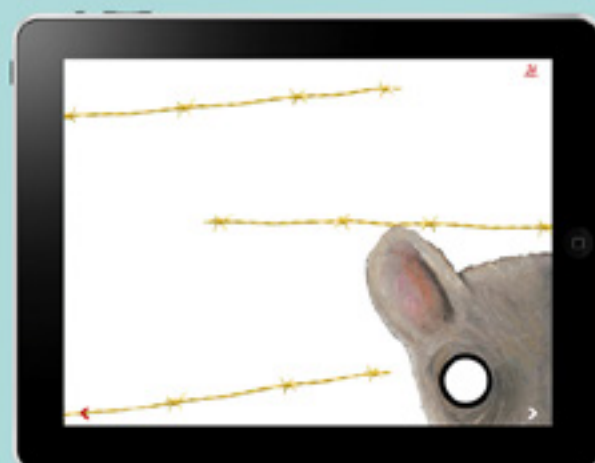
Ma anche e soprattutto all'opportunità che le nuove modalità comunicative hanno nella sua fruizione, al fine di escogitare nuove e interessanti condizioni di approccio alla produzione e al mercato, sempre più globale, dove creatività, eclettismo, innovazione e conoscenza, caratterizzano il quid che fa la differenza per chi vuole emergere e perdurare, in un sistema sempre più caotico, in continua trasformazione e nel quale risulta fondamentale avere la capacità, quasi quotidiana, di reinventarsi per auto rigenerarsi e sopravvivere al cambiamento.
Ricordandoci tramite le parole di Arthur Schopenhauer che...

«I libri sono le finestre sul mondo, dei fari eretti sul mare del tempo. Sono compagni, insegnanti, maghi, i banchieri dei tesori del mondo. I libri sono l'umanità stampata»

Ana Juan
TRA I SILENZI DI UNA STORIA

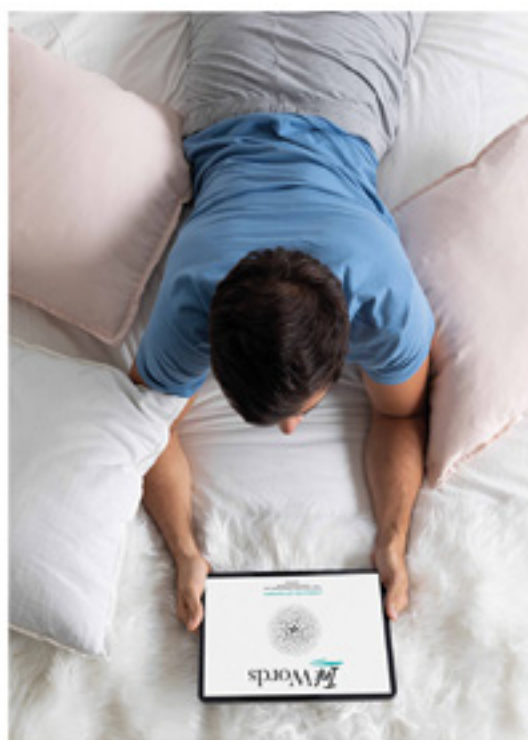
Bridget Foley
Hugo e Rose

SOMMARIO
RECENSIONI
INTERVISTE
TRA LE RIGHE
RUBRICHE

Ink Words
L'ANGOLO DEI LETTORI RAPITI
MAUS
4
5
6

Nella parte progettuale viene elaborato il magazine "Ink Words - L'angolo dei lettori rapiti", sia in versione cartacea che digitale, per omaggiare il grande amore per l'editoria e il suo intricante equilibrio tra forma e contenuto, tra l'idea e lo stupore.

La rivista è concepita sin dall'inizio per adattarsi senza problemi sia al formato cartaceo che digitale, attraverso una studiata suddivisione delle tematiche trattate. Troveremo quindi tre macro aree ("Consigli letterari", "Interviste" e "Tra le righe" ossia articoli a tema) e due piccole rubriche ("Novità" e "Watch and chill") nel nostro sommario.

La versione digitale del progetto infatti non è un semplice eBook, ma un eBook interattivo, e questa suddivisione aiuta ad indirizzare il lettore sull'argomento che più gli interessa, senza dover necessariamente sfogliare tutta la rivista come avviene con il formato cartaceo.

In poche parole l'eBook interattivo usa la stessa tipologia di lettura del testo, quindi non lineare, che viene proposta in un sito web.
Per fare un esempio: nella "home" il lettore si troverà a scegliere tra le varie categorie.

Poniamo il caso sia indirizzato verso i "Consigli letterari", a questo punto si troverà davanti a vari titoli tra cui scegliere, e cliccandovi potrà leggere una breve sinossi ed una recensione di ogni volume. Inoltre saranno disponibili ulteriori approfondimenti sull'autore semplicemente cliccando sul suo nome.

Il lettore potrà inoltre andare avanti e indietro tra le pagine senza problemi attraverso appositi pulsanti, e tornare alla "home" principale in qualsiasi momento.

Per rendere la lettura più piacevole e interessante, all'apertura di ogli nuova pagina, il testo e le immagini andranno a comporsi in maniera dinamica, attraverso movimenti ed effetti molto intriganti, che possono indurre anche curiosità nel lettore.
Tuttavia è importante sottolineare che questo non va mai ad ostacolare o a distrarre dalla leggibilità del testo, che resta ovviamente la priorità assoluta.

Le due versioni di questa rivista, cartacea e digitale, sono lo specchio dell'odierno modo di fare editoria. Da una parte c'è la modernità e la sperimentazione attraverso la tecnologia, dall'altra un supporto letterario che da quasi duemila anni, in diverse forme, ci accompagna, e che non morirà mai: la carta.

NARRAR STORIE, CANTAR MEMORIE.

a cura di Vera Schwierz

Se la città potesse parlare
quante storie avrebbe da raccontare.
Storie di amori, di amicizie e di goliardie,
storie di invidie, battaglie e epidemie.
Storie vere o di fantasia,
storie bislacche e di magia.
Storie vive, storie eterne,
memorie custodite nella pietra silente.
Racconti che il Monte rivelerà,
a chi osservar bene saprà.

01 FEBBRAIO 2022

È passato quasi un anno da quando sono stata reclutata dal Quartier Generale per svolgere un'importante missione (nome in codice: NARRAR STORIE,CANTAR MEMORIE).
Qui di seguito riporto, in breve, la mia azione.

Il progetto di cui vi accennerò in queste pagine è un'iniziativa di Gamification urbana pensata per il Terziere di Mezule in occasione della Corsa all'Anello di Narni. Se vi state chiedendo cosa sono tutti questi strani termini, non temete, comincio subito a fare chiarezza.

Innanzitutto che cos'è la GAMIFICATION?
Con questo termine si indicano tutti quegli interventi e iniziative che applicano gli elementi propri del gioco in contesti non ludici. Questo perché il gioco, per sua natura è visto come un'attività piacevole e divertente che l'individuo sceglie volontariamente di intraprendere.
L'obiettivo che la gamification si pone è proprio quello di modificare la percezione nei confronti di tutte quelle attività considerate noiose, troppo serie o difficili, attivando un atteggiamento più coinvolto e intrinsecamente motivato, utilizzando quelle che sono le caratteristiche fondamentali del gioco: la volontarietà della partecipazione, un obiettivo, delle regole e un sistema di feedback a cui si aggiunge un altro elemento fondamentale: la dimensione narrativa.
La grande potenzialità della gamification è che questa è praticamente applicabile a qualsiasi ambito della realtà, assumendo le forme più varie a seconda del contesto sul quale si è deciso di intervenire e degli obiettivi che ci si pone.

Nel caso specifico, **NARRAR STORIE CANTAR MEMORIE** è stato pensato per un particolare contesto storico-culturale: quello della Corsa all'Anello facendo assumere all'iniziativa il carattere di URBAN GAME STORICO ovvero un intervento di gamification che si attua all'interno di un contesto urbano e che si basa su un tema storico.
La Corsa all'Anello è una rievocazione storica che si tiene nella città di Narni da oltre 50 anni tra la fine di aprile e la seconda domenica di maggio.
Durante la rievocazione la città viene divisa in 3 zone, chiamate Terzieri, riproponendo la suddivisione del territorio comunale nel 1371 (anno a cui la rievocazione fa riferimento), ed è proprio per uno di questi, il Terziere Mezule appunto, che l'iniziativa è stata pensata.

Il progetto nasce con l'obiettivo primario di dare visibilità al terziere sia a livello geografico cercando di aumentare il flusso di turismo all'interno dell'area presa in considerazione, sia a livello culturale cercando di valorizzare il patrimonio storico-culturale del terziere attingendo al materiale prodotto dai gruppi storici del terziere stesso dalla nascita della manifestazione, nel 1969 ad oggi, per mantenerne viva la memoria locale.
Oltre a questa esigenza strettamente legata alla realtà presa in considerazione, se ne aggiunge un'altra, più generale che mira a modificare il comportamento delle persone e volto a favorire un atteggiamento più coinvolto, attento e partecipativo nei confronti della realtà in cui si è immersi per poter vivere tutte quelle situazioni nuove e sconosciute non come semplici spettatori ma come protagonisti e soprattutto un invito a prestare attenzione alla realtà che ci circonda per poterne cogliere e apprezzare le meraviglie, le peculiarità e la storia.
Per questo motivo si è voluta vedere la città come un'entità senziente, come una spettatrice discreta degli avvenimenti e la custode della memoria collettiva del luogo. Il narratore è il terziere stesso che, attraverso le sue mura, restituisce, a chi sa coglierne i segnali, storie e informazioni, come unico testimone diretto di un lontano passato. Queste informazioni vengono fornite in maniera totalmente digitale, tramite qr code posti in prossimità di punti di interesse.
Il progetto si presenta come un intervento discreto, economico e di massima fruibilità che si muove parallelamente al settore dell'ambiente, ovvero quel settore che si occupa della ricostruzione degli ambienti medievali poiché, durante la rievocazione, tutto quello che viene allestito per restituire l'atmosfera dell'epoca è sottoposto al giudizio di una giuria competente che valuta la verosimiglianza della ricostruzione, quindi si deve cercare di ridurre al minimo tutti gli elementi contemporanei.
Per ora non posso svelarvi di più, spero che le mie parole vi abbiano incuriosito abbastanza da invogliarvi a venire a visitare la Superba Narnia e a giocare tra i suggestivi vicoli del Terziere Mezule.

Vera Schwierz
GRAPHIC DESIGNER
vera.schwierz@gmail.com

NOBILE
FAMIGLIA
DE CALDORIS.

NARRAR STORIE, CANTAR MEMORIE.

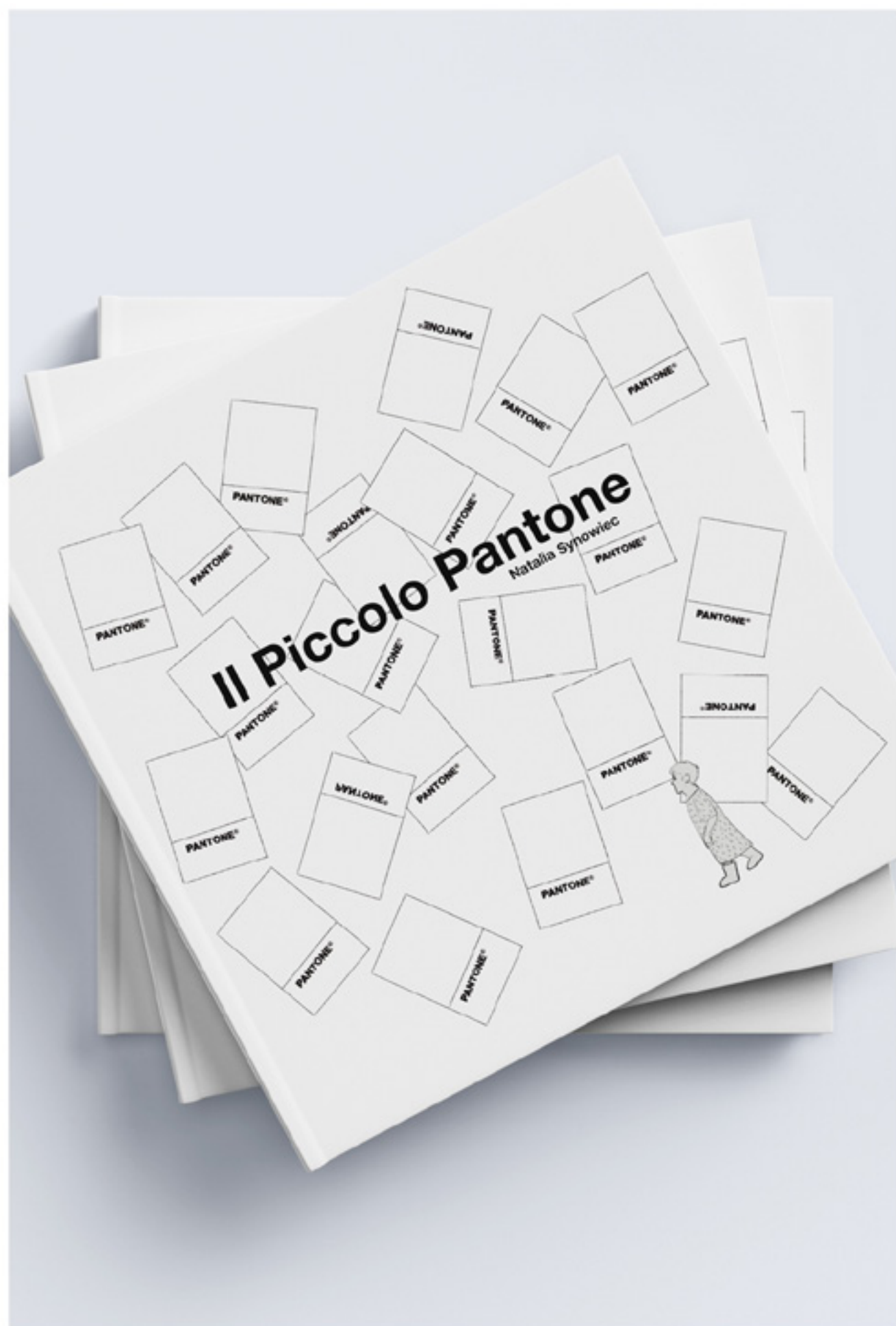
OUROBOROS

OGNI ANNO UN SUO COLORE
&
Il Piccolo Pantone

Tesi di Laurea di Natalia Synowiec

Sono passati 20 anni dalla nascita del 'Colore Pantone dell'anno', esattamente nel 2000 per celebrare un nuovo secolo e dire addio al 1900. Il Pantone è una figura che più o meno oggi troviamo dappertutto, molte persone comuni non sanno nemmeno della sua esistenza e possono andare avanti nella propria vita senza sapere chi o cosa sia il Pantone, ma nel mondo del Design non incontrerai nessuno ignaro al tema. Non importa se sei un Grafico Editoriale, un Game Designer o addirittura un Art Director, prima o poi ti troverai davanti questo "Colore Pantone". Il presente progetto è diviso in due parti, la parte teorica "Ogni Anno Un Suo Colore" che cerca di spiegare perché la Pantone esiste e perché è indispensabile nel mondo del Design, e la parte pratica "Il Piccolo Pantone", un progetto principalmente individuale, lo lavorato per me stessa, per esprimere e dar libertà alle mie capacità artistiche, illustrative, ed di "scrittrice" tramite la creazione di un Silent Book. La tesi divisa in due parti completamente differenti tra di loro mi permette di differenziare le esigenze per ognuno così, nella teoria c'è bisogno di scoprire informazioni sulla storia della Pantone e capire la sua partecipazione nel mondo del design, mentre con il Silent book, un libro senza né dialoghi né spiegazioni, bisogna concentrarsi sulla lavorazione delle illustrazioni stesse, assicurarsi che la storia sia chiara, facile da leggere per qualunque età. Riassumendo, la parte teorica si concentra completamente sulla Pantone (LLC), la quale è un'azienda statunitense che si occupa principalmente di tecnologie per la grafica, della catalogazione dei colori e della produzione del sistema di identificazione di questi ultimi. Pantone è stata fondata nel 1962 in New Jersey, quando l'azienda, all'epoca una piccola impresa che produceva carte colore per aziende cosmetiche, fu acquistata dal dipendente Lawrence Herbert che fino ad oggi rimane l'amministratore delegato, presidente e presidente dell'azienda. Uno dei suoi prodotti più noti è la Pantone Matching System (PMS), creato nel 1963, è divenuto la norma internazionale per quanto riguarda la grafica poiché fu uno strumento innovativo che permette la selezione, l'espressione e la riproduzione fedeli di colori uniformi e accurati in qualsiasi parte del mondo. Questo strumento organizza gli standard cromatici tramite un sistema di numerazione proprietario e una serie di schede colore, ormai divenute l'emblema del marchio Pantone.

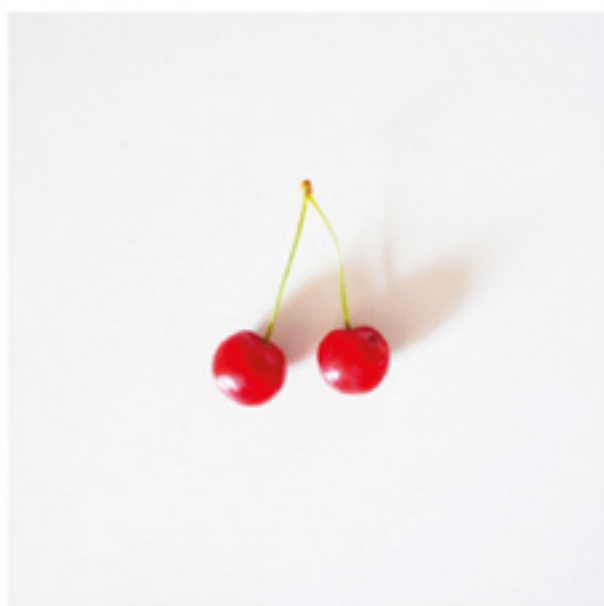
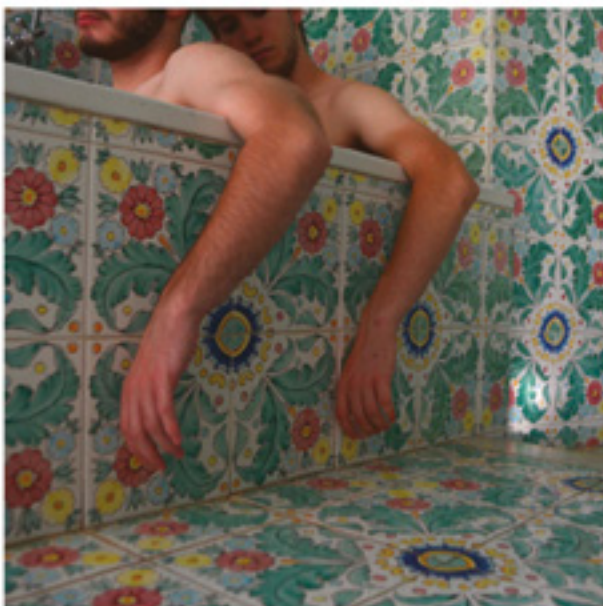
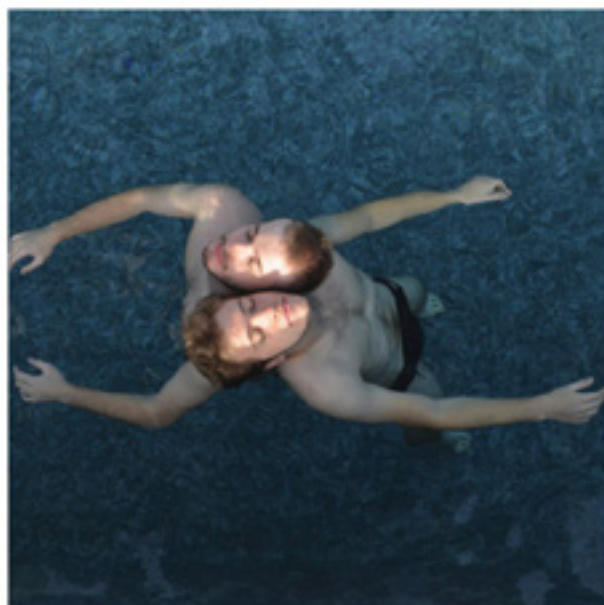
La seconda parte il Il Piccolo Pantone, è un silent book ispiratosi ai 23 Colori dell'Anno della Pantone, la storia parla di un "Piccolo Pantone senza un preciso colore", tutto comincia con lui in una stanza con dei Pantoni Chip vuoti, finché non ne tocca uno e ci finisce "dentro", entrando così in un mondo dove ogni colore pantone dell'anno precedente a lui ha una propria stanza e un unico modo di vestirsi. Il piccolo deve incontrarli tutti cominciando dal cerulean del 2000 per poi finire nel scoprire il suo colore dell'anno ed nell'ottenere una stanza tutta sua. Questo non è un viaggio di crescita o un viaggio nel scoprire se stessi più che altro è un piccolo racconto ispirato ai colori pantone dell'anno così da creare praticamente una storiella, che in teoria non dovrebbe finire mai poiché la Pantone è decisa di continuare a scegliere ogni anno un/una coppia di nuovi Colore dell'Anno e questo ci dà la libertà di allungare la storia.

L'immaginazione umana non ha limiti e spero che questo lavoro possa aprire gli occhi a coloro che non sono sicuri da cosa partire, perché se si vuole l'ispirazione c'è, bisogna solo cercarla.

Il Piccolo Pantone
Natalia Synowiec

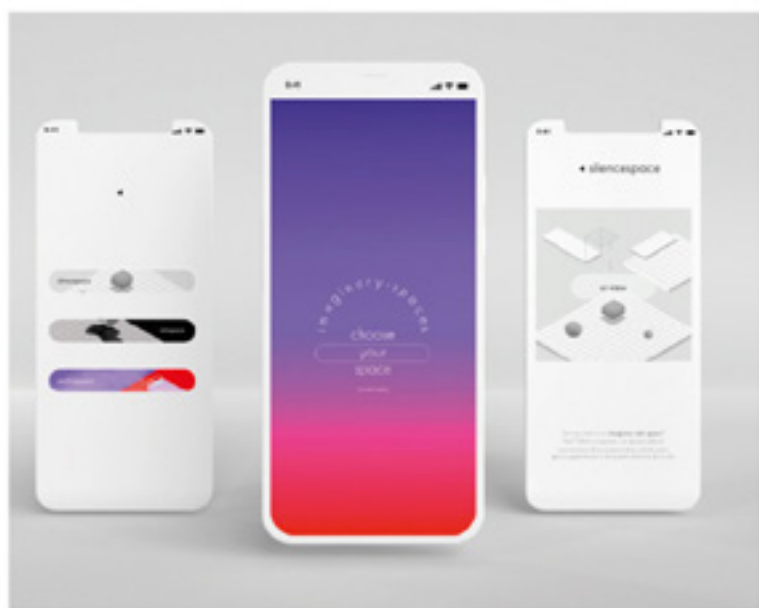
OGNI
ANNO
UN SUO
COLORE
Natalia Synowiec

VETRINA STUDENTI

ILLUSTRAZIONE **ANDREA BOLZETTI**

Jaron Lanier
La cosa straordinariamente bella per me della realtà virtuale è che puoi inventare la realtà nella realtà virtuale e condividerla con altre persone. È come avere un sogno lucido collaborativo.

Alessia Baldi

graphic designer
photographer

alessia.baldi00@icloud.com
+39 3272949832

Sara Campolieto

graphic design // illustratrice

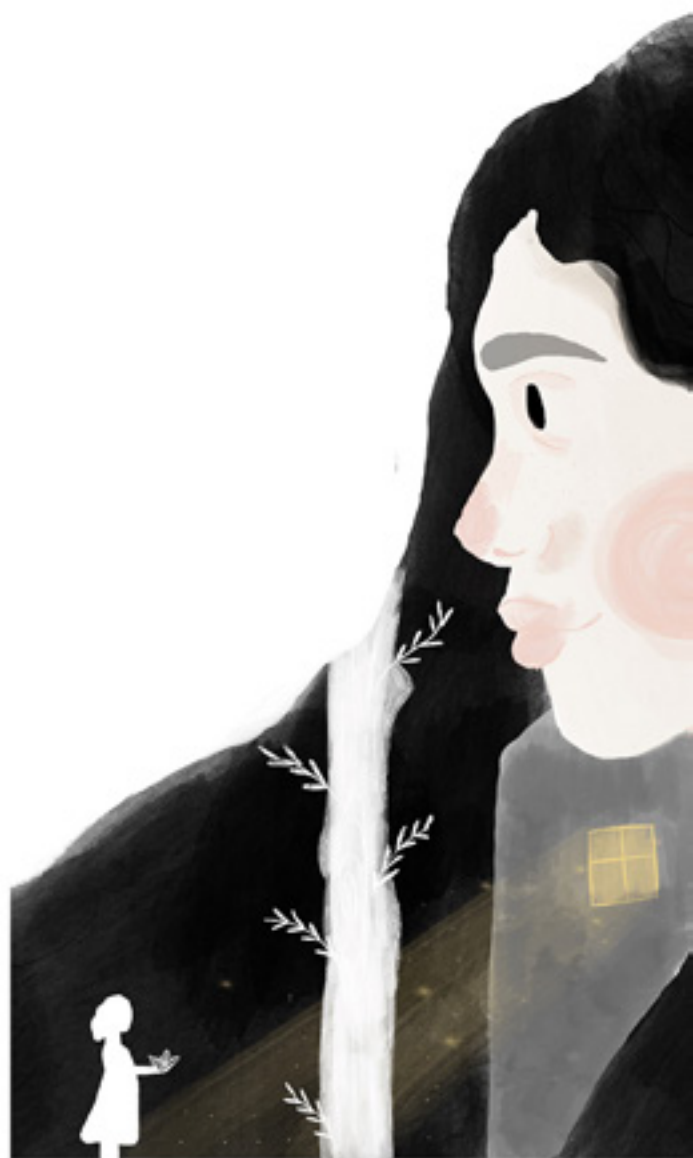
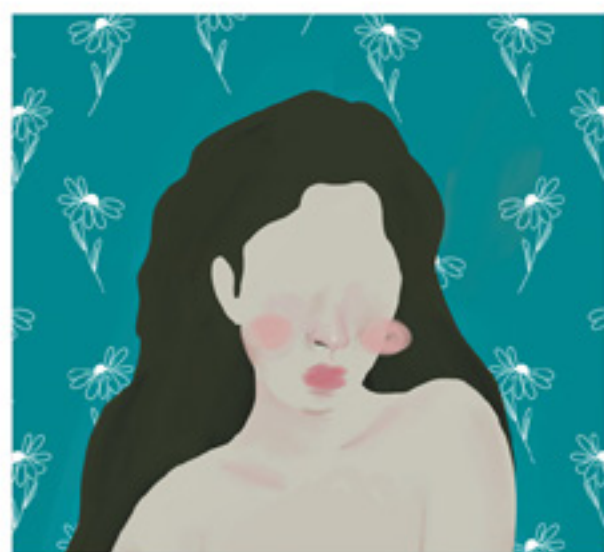
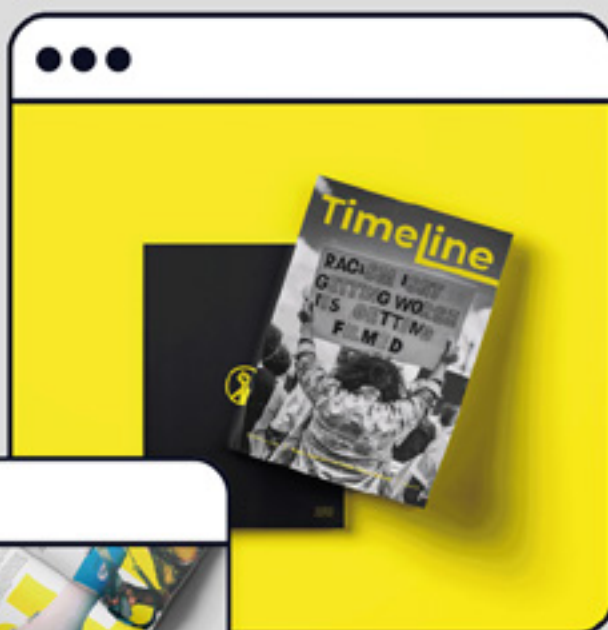
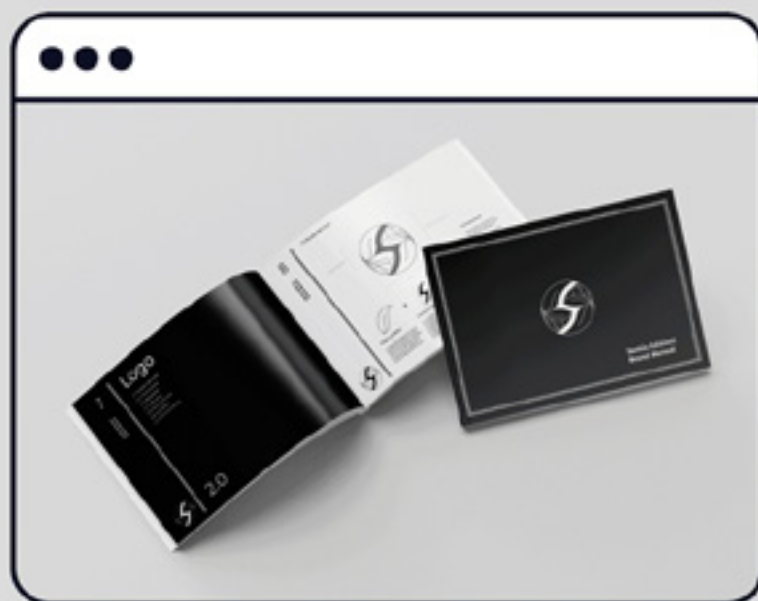
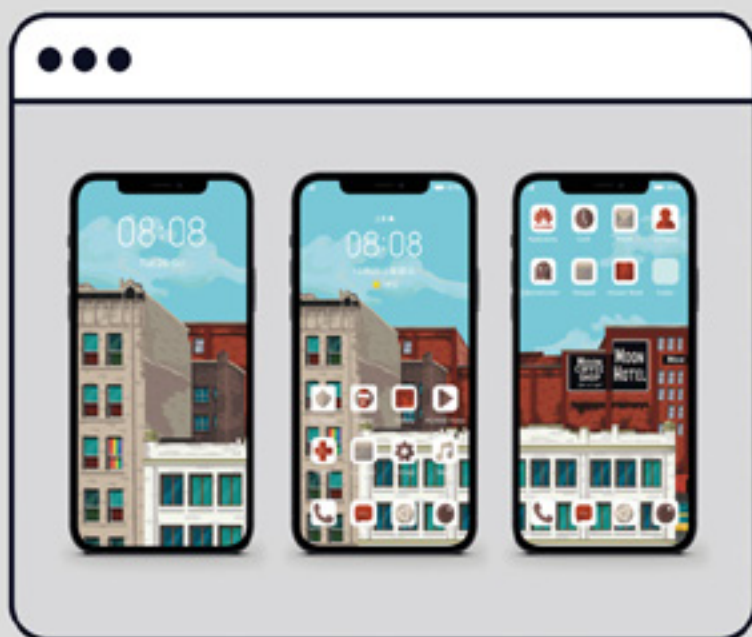
email: campolietosara1@gmail.com
numero: 3454567675
instagram: @occhinuvolosi // @_saracampolieto.jpeg

CARDINALI PIER PAOLO

ILLUSTRAZIONE & GRAPHIC DESIGN

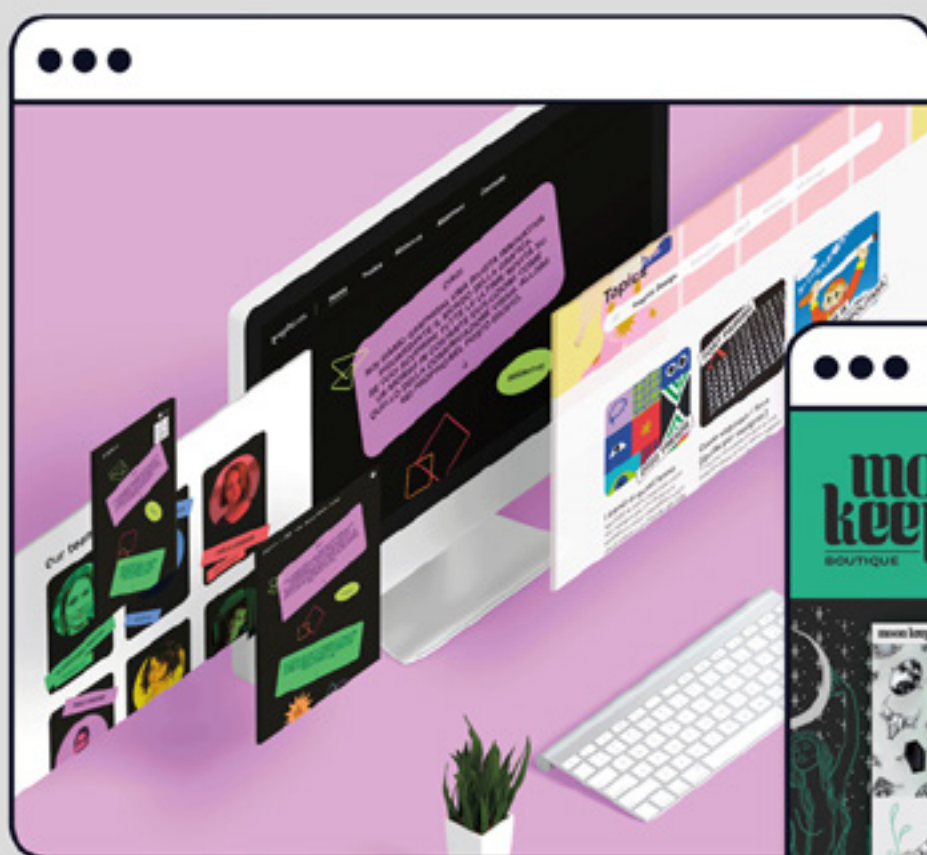
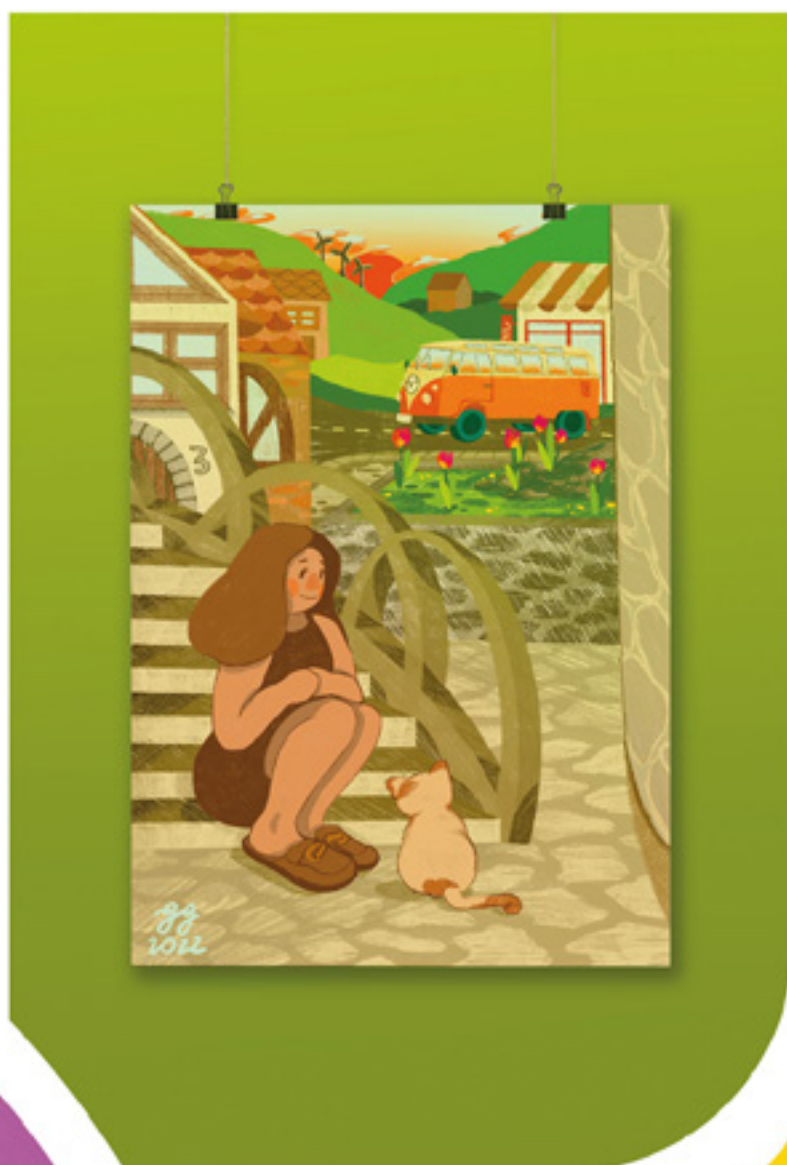
 cardinalipierpaolo@gmail.com

 @pierpaolocardinali / @pierparte

Editorial

FEDERICA FORNARI

Graphic Designer

fornarifederica.ff@gmail.com

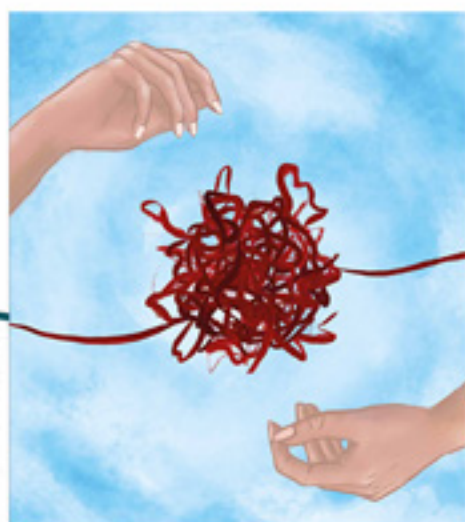
+39 366 276 9311

UI Design

Branding

La regina dei Bitcoin
e la sua sigaretta elettronica
you're not meant
for
everyone
and that's not a
bad thing
it's about
exclusivity
Giulia Giaccio
tornare
a respirare

ANASTASIA MARANGONI

*Una **graphic designer** e **illustratrice** con la passione per la **fotografia***

Salkasia
Anastasia Marangoni
@salkasia
anastasia00m@outlook.it

Sommario
Pantelleria
– Il sentiero del ricordo –
CRESCENT
MOON

Noemi Minosa

Graphic Design - Illustrazione

noemi.minosa@gmail.com

CartaCoreana
HANJI
11 DICEMBRE
27 FEBBRAIO 2022

LOGIN
ACQUISTA
SELEZIONE UFFICIALE

BENVENUTO

LIBRI, FANTASMI
E ALTRE MERAVIGLIE

ILLUSTRAZIONE **GIULIA GIACCIO**

Com'è difficile trovare l'alba dentro l'imbrunire!

Articolo di Dario Madeddu

Quando mi regalarono il "Commodore 64" avevo 5 anni. Il joystick divenne presto un'estensione delle mie mani: attraverso quel bastoncino con una base, quattro ventose e quattro pulsanti riuscivo a muovere il mio personaggio. Trent'anni dopo ho sostituito il joystick con lo smartphone.

Nel frattempo, si sono alternate molte altre modalità di muovere il mio personaggio nel mondo. La funzione di questa estensione tecnologica, però, non è cambiata: serve a muovere il mio personaggio nel mondo. Lo oriento, lo faccio comunicare, gli permetto di fare acquisti. Scelgo persino di cosa nutrirlo! Piccoli gesti per un mondo più semplice, più connesso e più libero. Questa è la promessa che mi hanno fatto. Forse è la promessa che io ho fatto al mio personaggio…

Dopo più di quarant'anni che calpesto la terra di questo mondo, però, c'è qualcosa che mi sfugge. Quando osservo le estensioni, il modo in cui le utilizzo, continuo a chiedermi quale sia la ragione profonda che guida il mio personaggio.

Non posso definirlo cringe, perché è nerd. Nonostante gli sforzi da ragazzo, tutti volti a renderlo diverso, lo ritrovo tra il mainstream. Lo vedo bene tra la spazzatura del mondo che avrebbe voluto evitare e alla quale, invece, si è facilmente adattato. Eppure, è stato il fatto che fosse nerd ad averlo salvato. Sfigato allora e ancora sfigato, ha sempre dovuto utilizzare qualche strumento tecnologico per comunicare: una chitarra elettrica, un joystick, uno schermo del cellulare. Strumenti analogici o digitali che tutti assieme lavorano solamente per uno scopo: immaginare e produrre idee. Strumenti, estensioni o giochi che permettono ai miei pensieri di esprimersi attraverso differenti linguaggi che diventino condivisibili con altre persone grazie alla comunicazione. In questa dimensione fondamentale della mia esistenza, quindi, io comunico. Ho paura a sfiorare qualcuno, ma riesco a comunicare.

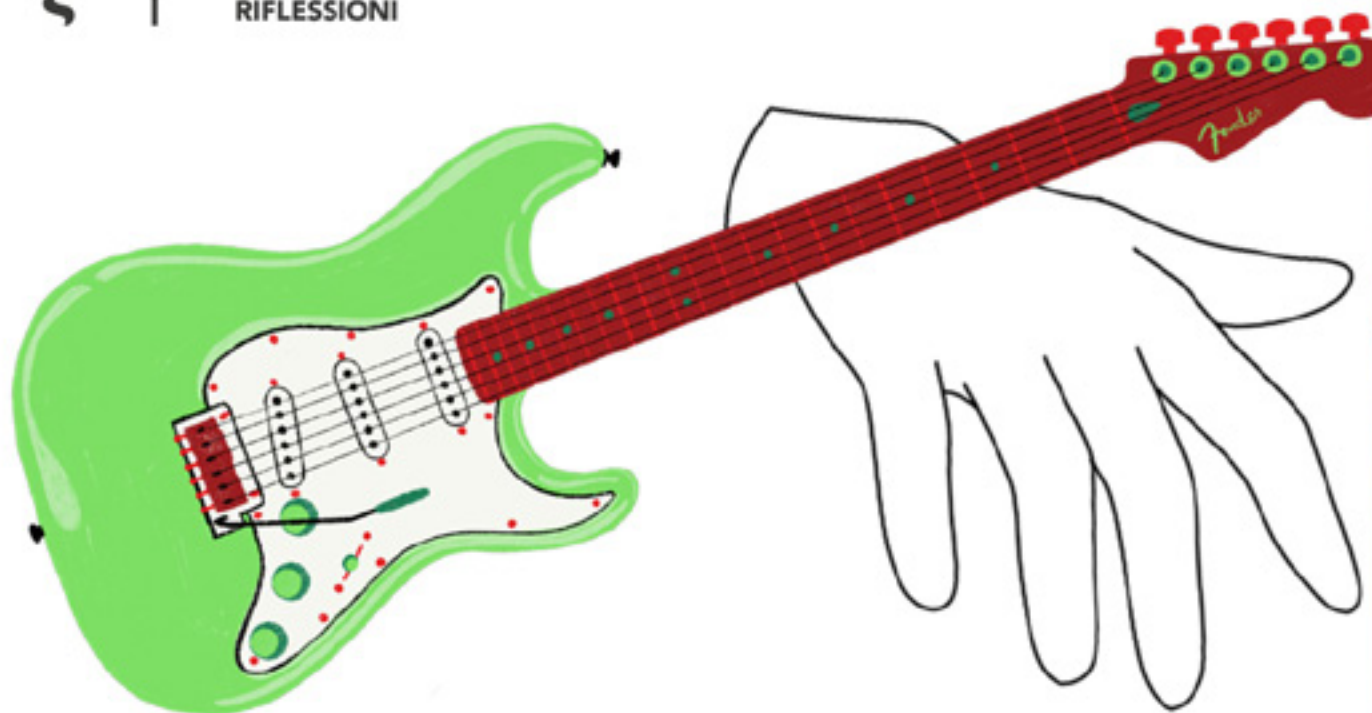
L'espressione è ciò che mi donano quegli strumenti ed è profondamente complesso riuscire a fare in modo che abbiano sempre un contenuto di senso compiuto, per me e per gli altri. Strutture espressive che prendono vita e assumono un ruolo sociale. Ogni artefatto, reale e virtuale, digitale e analogico, ha il fine supremo di comunicare. Il mio personaggio utilizza qualsiasi cosa gli permetta di comunicare con gli altri. Non per vezzo e neppure per noia, ma solamente perché ne ha la possibilità. Senza, apparirei diverso.

Non diverso da qualcuno e neppure diverso da una presunta normalità. Proprio diverso da me stesso. Questi strumenti fanno in modo che io sia coerente in qualsiasi realtà, reale o virtuale. Quando suono la mia chitarra Fender preferisco un amplificatore "Mesa Boogie" che ha la mia età, analogico e profumato di polvere che si attacca alle valvole che lo alimentano. Quando scrivo preferisco il PC, un inchiostro virtuale e una scrivania digitale. Non giudico migliore o peggiore una possibilità espressiva, se non per il fatto che meglio si adatta all'emozione che voglio abbia dentro. Comunico, perdio, comunico e non mi fermo. So ancora scrivere su un foglio e apprezzare l'odore della carta e dell'inchiostro, ma scelgo.

Ormai sono cresciuto e posso parlare in pubblico. Cento, mille, centomila persone. Se utilizzo il digitale, la mia voce viaggiano nel tempo, negli hard disk, nelle nuvole dei cloud. Anche senza vento si propagano senza sosta e on demand.

Ecco, perché ho capito che in questo mondo reale e in quell'altro virtuale, ciò che guida il mio personaggio è la voglia di comunicare. Nerd perché aveva paura degli altri, diverso perché semplicemente è una sfumatura umana tra le otto miliardi di possibilità che aveva a disposizione. Nascosta dietro uno strumento che la rende virtuale, c'è la realtà: il mio personaggio immagina e sogna.

Cos'è il mondo virtuale, se non una possibilità di espandere le mie possibilità? A tratti sono un hikikomori, eppure mi nascondo dietro una tecnologia e vi sembro e mi sembro normale. Forse lo sono, ma non posso essere io a valutarlo. A me valuta una tecnologia quando invio il mio CV e mi valuta un indicatore o un algoritmo quando propongo una mia espressione artistica. Se non ho like e se non ho follower non mi valuta bene. Non è triste, badate bene, sono felice così. Continuo, comunque, a propagarmi…

Ogni giorno
mi sveglio,
prendo lo
smartphone
e impreco perché
son certo che
all'Inferno
non lo hanno.

Tra le tante cose tra le quali avrei potuto nascondermi, non avrei neppure sperato che ci fosse un mondo virtuale. Alla fine, lo sfrutto per ciò che mi consente di fare e vi assicuro che il mio personaggio, analfabeta affettivo, ne è davvero felice!

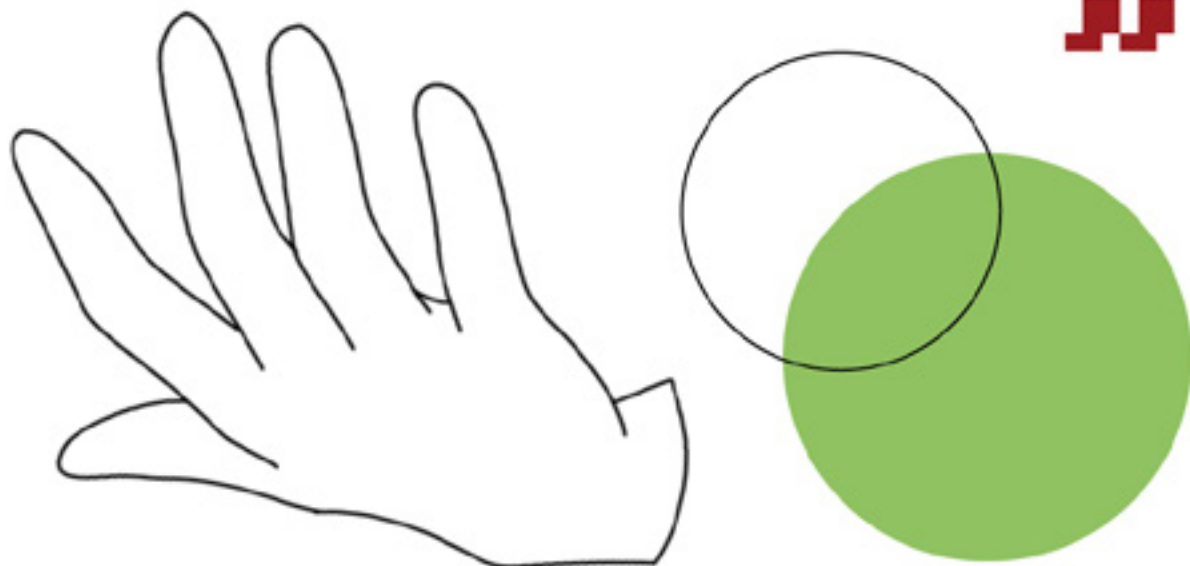
Sto pensando a un re del Nord, perché quando firmerà la legge che riguarderà qualsiasi alterazione che influisca sull'aspetto delle dimensioni del corpo, della forma o della pelle, compreso anche l'uso di semplici filtri, ogni foto riporterà la scritta "modificata".

Eppure, davvero, io senza il filtro della tecnologia non riesco a stare, figuriamoci se potrei farmi riprendere senza… "Il problema - mi dice il mio personaggio - è che la transizione digitale è diventata oggi un imperativo per tutti e non possiamo viverla come qualcosa di distante da noi o pensarla come una trasformazione che ci porterà tutti a saper utilizzare un computer o uno smartphone". Dietro la digital transformation, come la chiama lui, c'è un concetto rivoluzionario: non comprenderlo o starne fuori ci limita in qualsiasi attività. C'è un possibile collegamento tra tutti noi, otto miliardi di esseri umani che calpestiamo la terra.

Gli darò ragione: avrei voluto una donna e devo cercarla su Tinder, quando voglio conoscere il compleanno di un amico lo cerco su Facebook. Se poi ho un appuntamento che non è segnato su Calendar, lo salto a priori. Mi sa tanto che me la sono cercata…

Ogni giorno mi sveglio, prendo lo smartphone e impreco perché son certo che all'Inferno non lo hanno.

Poi ci ragiono, mi rendo conto che sbaglio, perché senza il mio personaggio, io sarei davvero e solamente un nerd. Ora, invece, comunico, regalo emozioni e a volte altri le regalano a me. Altre volte capita che mi regalino informazioni, altre conoscenze. Ce le scambiamo in un cavo, ma ce le scambiamo. Quando usavo il joystick a cinque anni, non avrei sperato in questa meravigliosa opportunità. Dopo colazione, con lo smartphone in mano, mi lavo la faccia e chiedo ad Alexa di mettere "Battiato". Non è un caso, perché lo so che Alexa mi spia, alcuni giorni capita che mi proponga qualcosa che sa già che mi piace.

Parte la musica e ascolto… Shock in my town, Velvet Underground. Ho sentito urla di furore, di generazioni senza più passato, di neo-primitivi, rozzi cibernetici. Ha sempre e ancora una volta ragione il Maestro: "Com'è difficile trovare l'alba dentro l'imbrunire!".

com'è difficile
trovare l'alba
dentro l'imbruinire...
ILLUSTRAZIONI GIULIA GIACCIO E LORENZA FERRARA
COM'È DIFFICILE TROVARE L'ALBA DENTRO L'IMBRUNIRE

LA CULTURA DELL'ALTRO

Soffermiamoci sul Rispetto

di Rossella Passavanti

/ri.spèt.to/

Nonostante la pandemia in atto, nonostante le difficoltà di tipo psicologico, economico e sociale alle quali il mondo è sottoposto, sembra essere scomparso dall'orizzonte quotidiano il tema della cultura dell'altro.

Ma concretamente, poi, cosa significa "cultura dell'altro".
Le risposte possono essere molteplici e le più diverse. In questo breve scritto mi voglio soffermare su un aspetto per me fondamentale della cultura dell'altro: il **Rispetto**. Consultando il vocabolario la parola rispetto si declina così;

Riconoscimento di una superiorità morale o sociale manifestato attraverso il proprio atteggiamento o comportamento

Non condivido molto questa definizione. Etimologicamente la parola Rispetto deriva dal latino respectus - *re* (indietro) *spicere* (guardare). Quindi rispetto significa guardare indietro. Come si concilia questo guardare indietro con l'odierna tendenza sociale di guardare in avanti.
La società appare proiettata verso un progresso che sembra continuo, sempre crescente e infinito. In realtà questo sistema accusa e manifesta una sua intima fragilità che si rispecchia nella assenza di un senso da attribuire alla folle corsa nella quale i più si tuffano forse per sfuggire alle loro paure e insicurezze. Guardare indietro ci consente di fermare un attimo la corsa al progresso dalla quale siamo travolti.
Il Rispetto, quindi, diventa quel momento di dubbio, di riflessione sul senso della vita e del senso che ad essa vogliamo dare. Il Rispetto è, quindi, un fenomeno intimo di riflessione che ci porta a considerare noi stessi nei confronti degli altri.

Il Rispetto non si può cercare e quando chiediamo Rispetto in realtà vogliamo suscitare riguardo e consapevolezza da parte di chi ci sta di fronte. Ma questo non è Rispetto, quello vero, perché il rispetto parte dalla intima e spontanea volontà del soggetto di avere a cuore la propria umanità e quella degli altri. Mi sento di affermare alla luce di queste considerazioni, che il Rispetto si può solo "fare". Ciascuno di noi può conquistare

il privilegio di possederlo come ricchezza propria che si può donare agli altri.
Stiamo parlando del profondo riconoscimento di sé stessi che si trasforma nel riconoscimento dell'altro inteso non solo come uomo o donna, ma come essere vivente e non vivente, come cosa inanimata, come il tutto.

Ti riconosco e ti Rispetto perché conosco il valore dell'esistenza e mi accorgo che il mondo e tutte le cose e gli esseri in esso presenti sono inesauribili ed hanno un valore inestimabile.

Storicamente il Rispetto veniva associato al concetto di autorità quasi che fra il soggetto "rispettante" e il soggetto "rispettato" si evidenziasse una relazione di ineguaglianza fra un superiore ed un inferiore. Questo tipo di approccio è durato per molto tempo ed è diventato desueto solo per la subentrata arroganza e cattiva educazione che stanno portando alla prevaricazione continua sull'altra persona, sulla natura, sulla vita. Purtroppo non è questa la sede per affrontare il problema del Rispetto sotto il profilo squisitamente etico ma ritengo opportuno un breve riferimento al grande filosofo Immanuel Kant quale primo fondatore di un'etica del Rispetto su un piano per così dire orizzontale riconoscendo un incondizionato potere alla libertà umana.

Intendiamoci, libertà non significa fare ciò che si vuole, ma agire secondo una legge morale che possiamo riconoscere in noi stessi solo se ci fermiamo un attimo ed attiviamo la capacità di guardare indietro, di respicere. Il Rispetto implica così l'uguaglianza fra i soggetti sia che si trovino in relazione fra loro, sia che questa relazione non sussista.

ILLUSTRAZIONI **PIER PAOLO CARDINALI E LORENZO MASCIULLO**

Tutti nella nostra pregevole individualità dobbiamo, quindi, rispettarci ed essere rispettati per rivalutare dentro di noi e dentro gli altri l'integrità della persona.

Abbiamo già detto che il Rispetto viene associato ai concetti di stima, riguardo, deferenza, devozione, ossequio; abbiamo capito che il Rispetto è molto più di questo. E' la profonda consapevolezza del proprio inesauribile valore e di quanto questo inesauribile valore sia anche patrimonio della persona che abbiamo di fronte. Si può dire a questo punto che l'auspicio è che tutti, i nostri giovani in particolare, riflettano sul concetto di Rispetto quale piccola grande parte di un più ampio e profondo percorso interiore.

INTELLIGENZA E CREATIVITÀ
Machine Learning e Pensiero Umano

di Enrico Pusceddu

Da due locuzioni chiave, *"Machine Learning e Pensiero Umano"*, scaturisce un'inevitabile considerazione: da sempre il sentimento, i valori, la creatività sono stati pensati come una peculiarità dell'essere umano. Il repentino sopravvento del mondo virtuale sul mondo reale sta portando grossi cambiamenti e nuove modalità relazionali in vari campi culturali ed esistenziali; nello specifico: in ambito formativo, intellettuale, educativo, nell'arte, nella letteratura, nella musica tanto per elencarne alcuni. Sicuramente Machine Learning e Pensiero Umano possono coesistere ma uno non può escludere l'altro. A tal proposito parafrasando Bob Gill "Una cosa che faccio, e il computer non fa è pensare. Dobbiamo pensare e fare quello che il computer non può fare. Il computer unifica i processi, accrescendo e semplificando, considerevolmente, il potere del suo utilizzo in vari contesti operativi." Già da tempo si stanno mettendo in atto strategie, ricerche e sperimentazioni per far apprendere emozioni e sentimenti ad automi (umanoidi), destinati a sostituire o a collaborare con gli esseri umani. Questo se da un lato può avanzare una valenza positiva, presenta anche ricadute di notevole portata. Il momento dell'esordio della rete, e tutto ciò a lei annesso e connesso, è stato eccitante ma, con il tempo ci si è resi conto che, in alcuni contesti, volenti o nolenti, eravamo impreparati e poco informati. Se ne sono pagate le conseguenze, in riferimento ai vari effetti stranianti dovuti ad un uso eccessivo e non sempre opportuno del loro consumo e utilizzo. Dire che ne abbiamo abusato in molte situazioni inconsapevolmente, mi sembra più che calzante. Va bene potenziare l'intelligenza artificiale ma questo non deve assolutamente tralasciare la necessità di un'attenta analisi e fattiva implementazione riguardo l'educazione e la formazione delle nuove generazioni. Da qualche anno assistiamo a situazioni critiche nelle quali bambini e adolescenti sono lasciati sempre più in balia di un mondo virtuale nel quale, per molti, l'esistenza e le relazioni si trasformano in isolamento. L'essere nel suo significato proprio, afferma l'esistenza, l'essenza, che si sta sempre più tramutando in finzione, così come i

ILLUSTRAZIONI **GIULIA GIACCIO**

E allora... quale è lo spazio dell'essere umano al tempo dell'intelligenza artificiale?

sentimenti e i valori morali, che si stanno trasformando sempre più in comportamento e atteggiamento psicologico solipsistico che sconfina nell'egoismo e nell'egotismo. L'eccesiva esasperazione della virtualità origina in molti soggetti, aspetti fuorvianti della propria persona e delle proprie qualità intrinseche, generando un eccessivo culto del sé e del compiacimento narcisistico, causando scarsa aderenza alla realtà sempre più mistificata ed alienata. Da questo aspetto scaturiscono molte alterazioni e patogenesi, esistenziali e relazionali, con un'inadeguata e manchevole considerazione e partecipazione in ambito sociale e gestionale del proprio se interiore ed esteriore, in rapporto ad un mondo che muta ed evolve incessantemente a ritmi frenetici. Analizzare attentamente, l'utilizzo consapevole e mirato della virtualità deve essere un aspetto fondante per gli anni a venire, al fine di non destabilizzare una realtà sempre più labile che disorienta il nostro rapporto tra singolo e insieme. Da qui l'importanza di ricollocare l'essere umano al centro di ogni sistema sociale. Numerosi studi psicologici mostrano come nelle scuole difficilmente vi sia una ricettività a insegnare le capacità creative. Per contro, altri studi mostrano come l'uso – o meglio l'abuso – che si fa di tecnologie mobili (cellulari, tablet, ecc.) può diminuire tali capacità. Anche se ci sono pareri contrastanti, siamo solo agli inizi della comprensione di questa fondamentale capacità umana "la creatività". Tante sono le domande ancora aperte, come ad esempio, fino a che punto sia possibile allenare le capacità creative. Sappiamo oggi che il cervello è plastico, e si adatta a seconda di ciò che si fa. Molti studi mostrano che frequentare il pensiero creativo ne aumenta l'occorrenza. E vale anche il contrario: se non usiamo le nostre capacità creative, queste con il tempo è come se si atrofizzassero, facendoci ripiegare in modalità sempre più routinarie e mosse dall'abitudine. L'intelligenza artificiale sta mettendo in atto una vera e propria rivoluzione trasformando e mutando in vari settori esistenziali la nostra aderenza alla realtà. A tal proposito, ottimo strumento di analisi e argomentazione è il recente libro di Marcus Du Sautoy, professore di matematica presso l'Università di Oxford "Il codice della creatività - Il mistero del pensiero umano al tempo dell'intelligenza artificiale" edito dalla Rizzoli. Marcus Du Sautoy è uno dei divulgatori più conosciuti in ambito internazionale e attraverso il suo saggio, ci presenta un quadro quanto mai esaustivo e approfondito, ponendoci delle domande quanto mai attuali e intriganti per chi voglia ampliare i propri orizzonti conoscitivi con consapevolezza dell'essere. E allora... qual' è lo spazio dell'essere umano al tempo dell'intelligenza artificiale? Sicuramente questa è la domanda del nostro secolo, tuttavia la creatività è stata a lungo considerata la capacità chiave dell'essere umano in tanti settori che la qualificano. Dalla realizzazione di opere d'arte fino ad arrivare alla ricerca di soluzioni innovative a problemi che attanagliano il mondo, l'uomo ha sempre avuto l'impulso di ideare macchine sempre più evolute; ma, se il sogno di duplicare le caratteristiche della mente umana è antichissimo, la crescita esponenziale di una vera e propria intelligenza artificiale - in grado di apprendere e migliorarsi - è un desiderio totalmente attuale. È ormai imprescindibile che l'intelligenza artificiale sarà una realtà importante nel prossimo futuro e di conseguenza accrescono le domande su cosa potrebbe essere in grado di fare: e per prima cosa... potrebbe, l'intelligenza artificiale, a sua

volta dimostrarsi creativa? Nonostante l'utilizzo del riconoscimento visivo sta divenendo sempre più sofisticato, l'operazione che porta a congiungere la capacità del nostro cervello di decifrare le immagini visive è stata, fino ad oggi, una difficoltà significativa per ogni computer che aspira a confrontarsi con l'intelligenza umana.

In uno scenario mondiale dove la natura dell'apprendimento automatico sta cambiando così velocemente, con quali nuove modalità la tecnologia può rafforzare o addirittura simulare aspetti fondanti come la creatività e l'arte visiva? Mentre inevitabilmente storici e critici d'arte, dibattono sulla legittimità delle risposte emotive dell'arte manipolata artificialmente, anni fa, un gruppo d'esperti provenienti dai musei olandesi Mauritshuis e Rembrandthuis, insieme a Microsoft, ING e la Delft University of Technology, ha radunato 346 dipinti di Rembrandt e li ha digitalizzati mediante un algoritmo di apprendimento profondo. Dopo un accurato lavoro contrassegnato da 18 mesi di analisi dei dati, il gruppo ha esibito un Rembrandt concepito dall'intelligenza artificiale, che ha ottenuto oltre dieci milioni di menzioni nei primi giorni dalla sua esibizione. L'opera prodotta ha preso alcuni aspetti che identificano lo stile dell'artista e a detta di molti, si potrebbe accreditare alla scuola di Rembrandt, ma, come al solito, non sono mancati giudizi diametralmente opposti come quello del critico d'arte Jonathan Jones, il quale ha definito la sperimentazione "una parodia orribile, insipida, insensibile e senz'anima ". Pronta la reazione di Microsoft, la quale ha precisato che l'intenzione del progetto era semplicemente quella di dimostrare quanto fosse eccellente il suo codice. In ambito musicale sottolineerei l'utilizzo dell'intelligenza artificiale da parte di Huawei per completare la famosa Sinfonia n. 8 di Schubert, la quale ha ulteriormente attestato il potenziale della tecnologia per la creazione di opere d'arte.

L'apprendimento automatico dell'intelligenza artificiale, comunque ad oggi, ha applicazioni più pratiche nel condizionare ciò che ascoltiamo e guardiamo. Ad esempio, la Warner Music è diventata la prima grande etichetta a firmare un contratto discografico con un algoritmo, capace di creare paesaggi sonori personalizzati per gli utenti a seconda delle loro esigenze.

Ritornando al libro "Il codice della creatività - Il mistero del pensiero umano al tempo dell'intelligenza artificiale" mi interessa mettere in risalto un ulteriore quesito ipotizzato da Marcus Du Sautoy. Si può pensare che un giorno le macchine saranno in grado di aiutarci a tener viva la nostra immaginazione?

Il mio pensiero è concorde con Marcus Du Sautoy quando sottolinea, probabilmente alla fine "l'intelligenza artificiale potrebbe aiutarci, come esseri umani, a comportarci meno come macchine", riguadagnando quell'esclusività che da sempre ci contraddistingue in un connubio di interazioni e connessioni, che rende l'essere umano un essere pensante, dotato di cognizione di causa ed effetto, uniti a valori ed etica della coscienza dell'essere. Ora è il momento del riequilibrio, perché a governare il mondo, a mio modesto parere, non possono essere solo algoritmi e androidi, ma l'uomo con le, sue – nostre, scelte consapevoli.

Si può pensare che un giorno le macchine saranno in grado di aiutarci a tener viva la nostra immaginazione?

ILLUSTRAZIONE **OTTAVIA POMPEI**

Il controllo tra destino e fato.

Dove voglio e posso stare?

di Sebastiano Zanolli

Le persone guardano il futuro con sempre più inquietudine e sfiducia. La globalizzazione, la digitalizzazione, la disintermediazione, e adesso la pandemia.
Possiamo fare poco di fronte a tutto questo. Ma possiamo fare il massimo per provare a rimanere rilevanti.
Ipocrisia, ignoranza e protervia inquinano la mia vita.
Di quando in quando, mi ritrovo al bivio delle cose e mi racconto storie.
Se sono un bravo narratore, mi rilasso e trovo la carica, se perdo il filo, mi devasto la vita e sprofondo nel buco dell'impossibilità.
Il destino è frutto del nostro scalciare, mentre il fato è una scrittura di altri.
Il destino è la spremuta delle nostre scelte.
Il fato è il percorso delle biglie disegnato da qualcuno, sulla spiaggia sabbiosa del mondo.
Io dove voglio stare?
Dove posso stare?
È così rilassante mollare tutto nelle mani di una volontà superiore, a volte dolce a volte atroce.
Ed è così corroborante pensare di potere dirigere e controllare il mondo con la tua telecamera spia.
"Determinati da" o "determinanti per"?
Attori o burattini?
Non tocco un tema nuovo.
Anzi tocco un tema antico che sbeffeggia manager e imprenditori, impiegati e dirigenti, donne e uomini, scienziati e religiosi.
Io, me la cavo o ci provo almeno, con tanta gente come me.
E oscillo forsennatamente, tra la consapevolezza che decido gran poco, ma che è mio dovere esistenziale parare colpi e tirare su costruzioni con la malta delle mie forze fisiche e immateriali.

Aggregando spiriti a volte preoccupati ma mai domi.
Amici che non accettano di dormire più di quanto necessario.
Certo non è una decisione bianca o nera.
E questo fa sbarellare maestri di marketing e di posizionamento, intenti a vendere consigli sulla vita come si vendono detersivi ed assorbenti.
Ma non me ne curo e vado avanti.
La resistenza alla difficile comprensione del lavoro di vivere nasce dalla capacità di accettare pacatamente l'inadeguatezza del nostro cervello, provandoci però a lasciare segni.
Le religioni ti aiutano piantando picchetti di verità indiscutibili.
Ma siccome mi sono preso la briga di parlare senza chiedere atti di fede, ecco che mi sembra più utile suggerire un tuffo di umiltà.
Fatturare, cambiare lavoro, sistemare la propria vita affettiva, stabilire rapporti amorevoli con i figli, superare i drammi e i lutti, gioire della miriade di avvenimenti che di solito dai per scontati, sono frutto di un umile lavoro di taglia e cuci.
Attività che svaniranno dimenticate, prima o poi, e lasceranno solo l'eco del rumore che abbiamo fatto agendo e reagendo, con silenziose accettazioni dell'incomprensibile e rumorose prese di posizione verso ciò che incomprensibile non era.
E nel lavoro, quotidiano e continuo, di distinguere ciò che merita da ciò che non merita la mia attenzione, si dipana la mia vita.
Che controllo dove posso e lascio andare dove no.
Non è difficile vivere bene solo se ci lavori sopra.
Continuamente.
E quando lo fai, ti accorgi che il vivere è quello.
Lavorarci sopra. Continuamente.
Il resto è mancia.
Non esistono vite vuote.
Esistono vite senza significato.
Esistono vite senza autori o in cui l'autore ha abdicato al suo ruolo nella speranza che la trama si srotoli da sé ed acquisti pregnanza e senso.
Il problema serio è che ha ragione.
In assenza dell'autore la storia si scrive da sé, disinteressata alla felicità o alla serenità del padrone di quella esistenza.
Impossibile fermare il dispiegarsi degli eventi nel romanzo della nostra realtà.
E così mille registi casuali danno ciak che non desideriamo, stilano copioni antipatici, decidono finali spaventosi.
E il significato che noi desideriamo svanisce.
Diventa incomprensibile.
Come certi film intellettuali d'essai in bianco e nero, magari in tedesco e sottotitoli in ungherese.
Con un senso forse, ma non per noi.
Registi della propria vita si diventa quando si decide.
Si decide di avere un punto di vista.
Quando costruisci un'identità che voglia dire qualcosa di suo crei le basi per il successo della tua esistenza in termini di significato.
Qualunque cosa capiti.
Crei continuità e puoi integrare le diverse prospettive dell'esperienza interiore, riflettere e conciliare l'identità privata con quella pubblica.
Esistono vite senza significato.
Esistono vite senza autori.
Non esistono vite vuote.

“ “ Difendi ciò in cui credi e assicurati di avere una bella storia da raccontare. Mi sembra un buon consiglio. ” ”

ILLUSTRAZIONI **SARA CAMPOLIETO**

ILLUSTRAZIONE **SARA DE GRANDIS**

di **Stefano Mosena**

Leggere è sicuramente una delle attività che ampliano la nostra mente e arricchiscono il nostro vocabolario donandoci la capacità di pensare, come sostiene Umberto Galimberti: "Per pensare ci vogliono le parole. Tu puoi pensare limitatamente alle parole che conosci". Questa lettura oggi è fatta di testi smaterializzati, fogli di testo, pagine web, social, tutto corrisponde ad un sistema binario, tutto passa attraverso una luce emessa. Questo nostro leggere in maniera disordinata brandelli d'informazioni, sta portando il lettore verso un atteggiamento bulimico, trasformandosi in un rimanere sulla superficie delle cose, la nostra mente non sembra più in grado di approfondire la marea di informazioni che ci provengono dai media, queste si susseguono ininterrottamente nell'arco di tutta una giornata. Guardando da lontano quindi possiamo dire che le nostre letture si stanno smaterializzando sempre più a favore di tablet e altri strumenti di lettura digitale, questo nel migliore dei casi, nel peggiore si rimane a surfare sulla superficie delle cose non approfondendo nulla, ci si sposta pericolosamente verso quell'atteggiamento descritto da Bradbury nel suo Fahrenheit 451, dove i libri erano proibiti e dove i pompieri bruciavano i libri. Credo dunque che quanto sostiene Galimberti sia alla base di un pensiero critico, utile a far pensare le persone e riflettere sulle criticità di un sistema che riguarda tutti noi, nessuno escluso. Riportare i libri e la lettura tra le priorità dei giovani è sicuramente un primo passo utile, ma la smaterializzazione continua a cedere il passo all'approssimazione dei concetti e alla superficialità. **Credere fermamente nell'importanza sensoriale della stampa, questa fonda le sue radici nella nostra storia**, intesa come evoluzione dei popoli, a partire dal primo testo rinvenuto del 868 in Cina, il Sutra del diamante. La stampa è inchiostro, olfatto, tatto, vista, è un momento plurisensoriale, per dirla con Munari, che ci regala una materialità che altrimenti stiamo rischiando di demandare ad altre attività non utili alla crescita dell'individuo. Possiamo quindi dire che la smaterializzazione della pagina è l'inizio della perdita della nostra memoria fisica?! Non è detto che questa sia la strada, come sosteneva Eco "il computer è una macchina intelligente che aiuta le persone stupide, anzi, è una macchina stupida che funziona solo nelle mani delle persone intelligenti". Questo cosa ci dice? Che sicuramente non è il medium a fare il messaggio, ma la digitalizzazione può aiutare le persone a conservare tramite architetture interne, intere biblioteche attraverso data base. **Non dobbiamo quindi dubitare degli strumenti,** perché questi sono espressione della nostra volontà, è importante ricordare che la comunicazione deve prevedere l'approfondimento e coltivare una pluralità di stimoli sensoriali, questo non potrà che far bene alla comprensione della realtà.

Quindi facendo un percorso a ritroso sulla comunicazione scritta, possiamo affermare l'unicità dell'esperienza ma anche l'induzione all'interattività, ovvero lo spostamento dell'attenzione dal contenuto all'attività ludico ricreativa; su questo punto il mondo virtuale continua ad erodere l'esperienza tangibile, rendendosi sempre più vicino a sostituire la realtà in un matrix che si ripete sempre dentro schemi prestabiliti. Il mondo reale e quello virtuale dialogano ormai da tempo in una condizione di confronto, dove la realtà immaginata su una piattaforma permette di vivere un presente diverso. Ma non bisogna eludere le domande che questa condizione di dualismo portano alla luce, ovvero perché non scegliere la lettura come momento esperienziale della realtà? Ad esempio, in "Atlante delle isole remote. Cinquanta isole dove non sono mai stata e mai andrò" l'autrice Judith Schalansky narra il racconto di una serie di isole a lei sconosciute, regalandone un'idea molto personale, delle quali delinea i contorni. Ecco, **l'immaginazione compie un passo importante a questo punto, perché ci regala la possibilità di creare la nostra idea diversa da quella di ogni altro individuo,** viaggiando attraverso le parole dell'autrice come in un atlante. Potremmo fare innumerevoli esempi dove non è la realtà distopica a indicare la via, ma piuttosto la nostra fantasia a regalarci un punto di scarto, una diversa angolazione dalla quale guardare la realtà. Il mondo virtuale non è altro che la proiezione dei nostri desideri, il voler essere dei super uomini, il bisogno di perdersi in un mondo migliore, sia a livello individuale che collettivo. Comunque la si voglia mettere, sia che si guardi dentro uno schermo o sulle pagine di un libro, la parola regalerà sempre la possibilità di un diverso avvenire a chi la saprà cogliere.

VITE ONLINE

L'era dei videogames.

di Andrea Bolzetti e Martina Iuffredo

Lo scopo primario dei videogiochi è quello di farci evadere dalla realtà di tutti i giorni per vivere una vita alternativa nella quale ci sentiamo più al sicuro lontani dagli stress quotidiani che ci assaliscono assalgono. Oramai i videogiochi tendono ad adattarsi a ogni tipo di persona: tantoché possiamo ritrovarci in un mondo dove abbiamo fantastici super poteri e il nostro compito è proteggere i cittadini di quella metropoli, oppure possiamo ritrovarci nella nostra isola felice per creare la nostra casa dei sogni con mille accessori. Per una simulazione eccellente sono stati infatti introdotti il ciclo di giorno e notte, fenomeni atmosferici per immergersi ancora di più nelle sensazioni di tutti i giorni fino ad arrivare ad un vero e proprio fotorealismo. Lo scopo del videogioco quindi è quello di proiettarci in un'altra realtà, che è lo strumento per il raggiungimento del nostro sogno. Il raggiungimento di questo obbiettivo si ha grazie anche alla realtà virtuale che nel campo tecnologico esiste da svariati anni, nell'ultimo periodo è stata aiutata anche dalla commercializzazione dei visori e delle applicazioni apposite. Perché, però, la realtà virtuale nonostante tutti i suoi progressi non ha ancora rivoluzionato questo mondo? Questo perché purtroppo è un campo ancora limitato, salvo in casi rari dove la maggior parte degli schemi di gioco si ripetono senza creare qualcosa di realmente coinvolgente per il giocatore. Grazie però alle nuove tecnologie si sono fatti passi da gigante e sono state inserite nell'esperienza di gioco virtuale anche le braccia e le mani per simulare il tatto tramite dei joystick particolari, che però sono ancora in fase sperimentale. La realtà virtuale sociale (VR) è emersa come uno spazio online popolare per l'interazione e la socializzazione degli adolescenti. Attira gli adolescenti grazie all'ampia gamma di attività coinvolgenti e opportunità di coinvolgimento sociale, insieme a utenti diversi in termini di età e interesse. Rapporti recenti suggeriscono anche che ambienti o mondi virtuali sono una delle modalità di interazione più popolari sul Web, il numero totale di utenti registrati ai siti del mondo virtuale è ormai più di un miliardo, di cui il gruppo più numeroso ha un'età compresa tra i 10/16. Parlare con gli amici online è diventato il modo per gli adolescenti evadere e combattere la noia. Possiamo quindi dire che grazie a questi determinati strumenti tecnologici giocare ai videogiochi è diventato sempre più alla mano. Dietro però questa esperienza, di questo mondo luminoso, ricco di azione e di grafiche avvincenti come già spiegato precedentemente, esiste però il pericolo di cadere in una dipendenza. È basata proprio sull'allineamento del videogiocatore, mettendo da parte vita

sociale, impegni e alcune volte la propria salute fisica, per rimanere immerso nel suo mondo preferito. Finendo così per rimanere intrappolato nella gabbia dorata dalla quale faticosamente si può riuscire a venirne fuori. Questa dipendenza viene chiamata: gaming disorder. I sintomi, che recentemente l'OMS ha inserito nell'elenco delle malattie e disturbi cronici, sono piuttosto evidenti e partono dalla incapacità di limitare il proprio tempo trascorso davanti ai videogiochi, senza alcun genere di autocontrollo e da una modifica delle proprie priorità personali in favore del videogioco. Gli effetti negativi di questa dipendenza possono condizionare pesantemente l'individuo dalla quale potrebbe scaturire anche sottili forme di depressione. Un luogo dove sentirsi accettati lontano dalla realtà, ecco cosa porta questa dipendenza e spesso viene generata proprio da quei videogiochi che hanno la modalità multiplayer, ossia più giocatori. Questi, al contrario del videogioco tradizione con un singolo giocatore che ha una sua storia lineare e che ad un certo punto ha una sua fine, quelli in multiplayer possono continuare all'infinito. Questo perché sono videogiochi connessi alla rete e quindi c'è un continuo scambiarsi di videogiocatori dai diversi server in tutto il mondo. Spesso questi giochi sono basati sulla costruzione di un avatar che acquisisce nel corso del gioco esperienze e abilità nuove, compresi anche di livelli che vanno pian piano ad aumentare, una creatura che si può personalizzare e che finisce inevitabilmente per diventare l'individuo e anche di sostituirlo. Ma parliamo in maniera più approfondita dell'avatar. L'avatar è, nei videogiochi e nei social, un'immagine scelta per rappresentare la propria utenza in comunità virtuali online. Nei videogiochi è importante creare un proprio avatar personalizzato che non deve essere per forza uguale al nostro io reale, anzi la maggior parte delle volte si va a realizzare un io ideale di come si vorrebbe essere. Tuttavia, questa grande libertà concessa dal mondo online e la presenza incondizionata nei social network molto spesso possono essere considerate un'arma a doppio taglio perché possono portare ad una crisi di identità dell'individuo con conseguenze gravi quali, ad esempio, la totale perdita del senso di realtà. Alla luce di quando è stato detto si può quindi dire che ci sono due tipi di identità, una individuale e una virtuale. La prima comprende un insieme di azioni e comportamenti che caratterizzano la personalità dell'individuo, mentre la virtuale è quella che l'individuo ricrea online che è solito costruire in base al modo in cui vuole apparire e alle aspettative che gli altri nutrono su di lui. Numerose ricerche hanno quindi dimostrato come i videogiochi possano peggiorare il comportamento, provocando aggressività, ma non tutti i videogiochi sono uguali; Alcuni, possono stimolare delle competenti positive ed utili: la cooperazione, il lavoro di squadra, la condivisione la capacità di risolvere problemi rapidamente, e anche capacità empatiche. Con la pandemia, l'industria videoludica, il bisogno di scappare dalla realtà è stato un desiderio così forte che nel mercato è andato a beneficiare una diffusa crescita economica e di un'apparente espansione del suo pubblico A livello globale infatti videogiocatori avrebbero raggiunto circa 2.3 miliardi, per un mercato di circa 159 milioni di dollari in crescita nel 2020 e anche in Italia si parla di un giro di affari pari a 1,7 miliardi di euro con anche un cambiamento nella percezione sociale del medium, presentato finalmente come un'arte che ha saputo arricchire vite dei giocatori durante il lockdown. Durante questo periodo per esempio, molti giocatori hanno usato giochi come Animal Crossing e Minecraft per festeggiare ricorrenze ed eventi, visitare mostre fotografiche e installazioni artistiche. Un esempio, è come i Musei L'Ashmolean hanno utilizzato queste ambienti social per consentire ai giocatori di utilizzare dipinti e opere d'arte in esposizioni digitali. Altro esempio, Montery Bay Aquarium ha sfruttato sempre Animal Crossing per dei progetti educativi. I videogiochi sono stati utilizzati persino per forme di attivismo politico. Questo ci fa capire come i videogiochi siano un elemento imprescindibile per qualsiasi discorso sulle arti di oggi, sul valore ricreativo e politico, sule disuguaglianze economiche e sociali. Esiste un confine inviolabile che separa il mondo reale da quello virtuale? Ci sono mondi, come quella del reale e del virtuale, che devono avere un confine e un limite ben definito. Bisogna sempre riconoscere dove inizia uno e finisce l'altro, avere dei punti di riferimento ben saldi.

Quel confine sottile tra arte e tecnologia

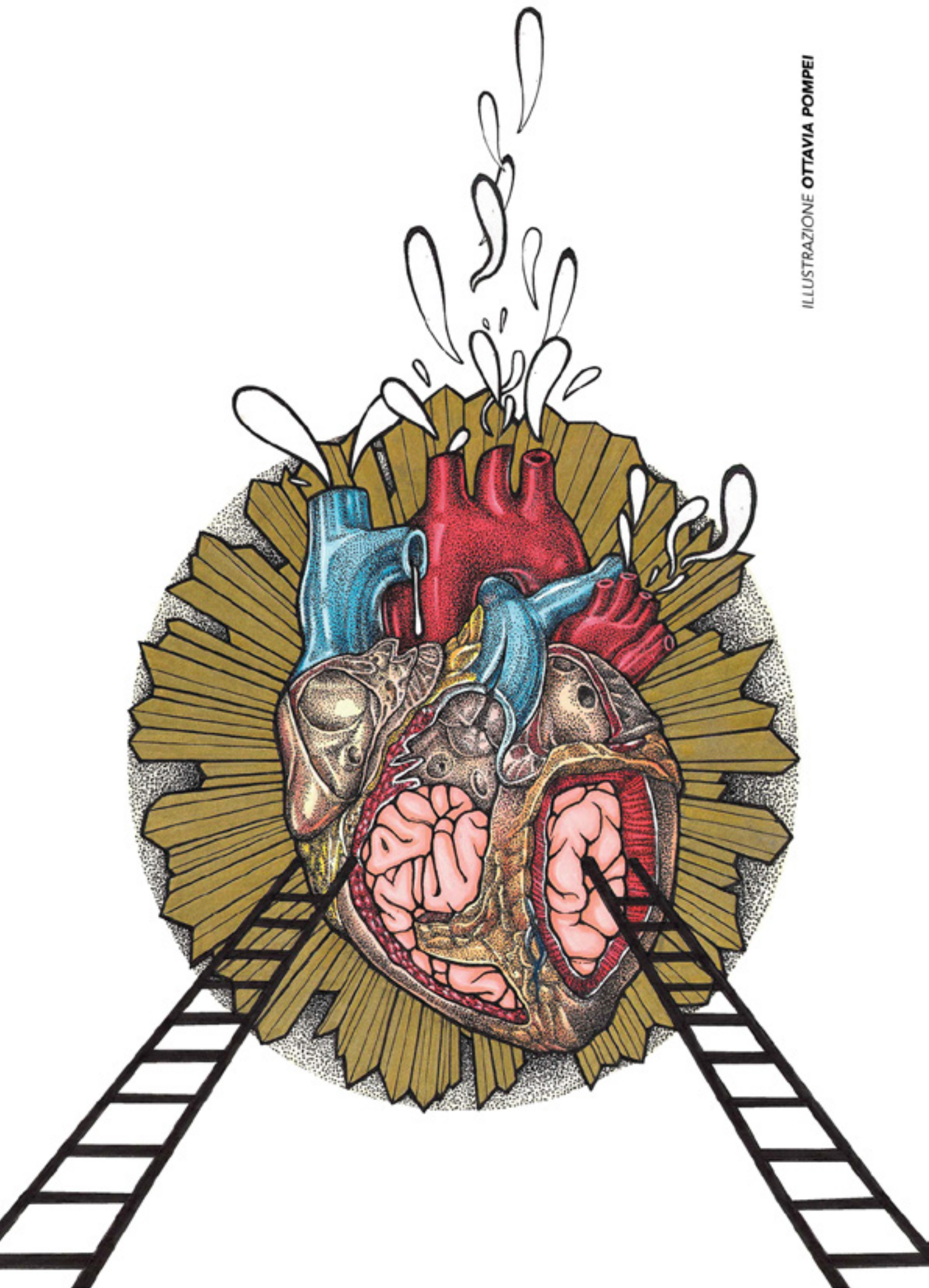
di
Lorenzo Masciullo,
Noemi Minosa,
Mauro Palmieri

La nascita di una nuova tecnologia tende inevitabilmente ad eclissare le precedenti, con ampio scetticismo da parte di chi, per un lungo periodo ne ha usufruito. Un po' come il dibattito sulla fotografia nella seconda metà dell'800.
Pittori, poeti e intellettuali del tempo si opposero fermamente a questo nuovo mezzo tecnico per le più svariate motivazioni: paesaggisti e ritrattisti si videro sottratto il lavoro da una macchina, mentre pensatori e letterati la reputavano un mero apparecchio per inscatolare la realtà, lungi dall'essere in qualche modo considerabile arte.
Oggi, come ad allora, l'attenzione e lo scetticismo sono rivolti verso l'intelligenza artificiale, soprattutto se impiegata nella produzione artistica, insinuando seppur indirettamente la medesima provocazione.
Affidare l'atto creativo ad una macchina può essere considerato arte? La disputa si accende quando nell'ottobre del 2018 viene battuta all'asta la prima opera al mondo realizzata tramite Intelligenza Artificiale. Si tratta del Ritratto di Edmond Belamy, creato dal collettivo Obvious e venduto per 423mila dollari. È stato sviluppato da un algoritmo in grado di elaborare 15mila ritratti che vanno dal XIV al XVIII secolo attraverso la tecnologia Gan (*Generative Adversarial Network*), ovvero un'architettura algoritmica che utilizza due reti neurali antagoniste: un modello generativo che crea nuovi dati e uno discriminatore che li classifica come reali o meno. Questa contrapposizione forzata riesce così a creare degli esempi plausibili.
Caso analogo potrebbe considerarsi quello di The Next Rembrandt, un falso dipinto realizzato sempre dalla collaborazione tra menti umane e intelligenza artificiale, che propone un dipinto il cui risultato è indistinguibile dalla vera produzione artistica del pittore fiammingo.
Su questa scia si sta diffondendo rapidamente la **New Media-Art**, una forma d'arte che ricorre a dei software avanzati per cambiare punto di vista sulla realtà restituendo comunque una visione oggettiva, con soluzioni formali che possono essere apprezzate per il loro valore estetico. Una grande branca che comprende più campi: dalla Computer Graphic alla robotica, dalla Virtual Art alla Computer Animation.
Una personalità che ha fatto di questa nuova visione la sua cifra stilistica è **Quayola**, artista di origini romane, annoverato tra i più importanti esponenti in questo campo, che ha, a detta della critica, "re-masterizzato" la storia dell'arte.
Attraverso la sua produzione rielabora l'arte classica ed il modo di fare scultura e sperimenta nel campo della pittura digitale con i suoi lavori sulla natura.

ILLUSTRAZIONI **PIER PAOLO CARDINALI**

ILLUSTRAZIONE **NOEMI MINOSA**

Uno sguardo immersivo, ma cinico e distaccato, che sfrutta algoritmi computazionali per ricodificare la realtà. Poco importa se al termine di questa scansione la tela è riempita da forme astratte, quello che va sottolineato, come in tutte le opere d'arte, è il processo che porta l'artista a quella determinata soluzione, avvicinando anche i classicisti a questo nuovo modo di creare. Più di ogni altro, Quayola ci mette di fronte ad una realtà filtrata dal virtuale, dilatando il concetto di arti anche per i più legati alla tradizione. La sua arte computazionale si avvale di algoritmi per rimettere in discussione tutte le certezze che si hanno sul processo creativo e sulla sua funzione. Ma allora chi è che produce?
L'uomo o la macchina? Dagli albori della Storia dell'Arte, la mente dell'uomo è stata sempre fondamento dell'opera, anche solo nella sua fase progettuale. Probabilmente per questo motivo se vi è ancora un contributo del genere umano è più facile per noi considerarla arte perché siamo sempre stati abituati ad attribuire la paternità dell'opera a un soggetto fisico. Nel caso dei nuovi sistemi di produzione artistica, invece, è la macchina che impara da sé senza attingere direttamente all'esperienza e alla visione umana. Quello che si trasforma con il passare degli anni è il mezzo tecnico, e con lui l'artista. Bisogna sempre contestualizzare e giudicare una novità basandosi sull'epoca storica in cui si vive e allo sviluppo scientifico che ne consegue. Oggi fare arte con le macchine equivale al fare arte con pennello e tela per un pittore dell'400. Una convivenza forzata, quella tra uomo e macchina, di cui non possiamo più fare a meno. Non c'è da sorprendersi se tra qualche anno le future firme degli "artisti" saranno in codice binario e non alfabetico.

ILLUSTRAZIONE OTTAVIA POMPEI

PARTECIPA AL CONTEST E RICEVI IL PROSSIMO NUMERO IN OMAGGIO!*

1 Crea un'illustrazione o una foto che abbia come tema "**Reale** e **Virtuale**".

2 Tagga la pagina di **@rivistainsight** e utilizza l'hashtag **#beinsight**.

3 Pubblicala sul tuo profilo Instagram come **post** o **storia**.

***L'illustrazione o la fotografia selezionata riceverà la rivista in premio e potrà ritirarla presso la sede di Campo Boario (Largo Dino Frisullo s.n.c., 00153 Roma).**
Tutte le illustrazioni saranno pubblicate nel prossimo numero della rivista.

Seguici sulla nostra pagina Instagram **@rivistainsight** per rimanere aggiornato!

"IL NARCISISMO NON CONSISTE NELL'INCAPACITÀ DI AMARE, MA NELL'INCAPACITÀ DI ACCOGLIERE L'AMORE DELL'ALTRO."

ENRICO MARIA SECCI